SPIELREGEL

Vom Kleingrundbesitzer zum mächtigen Herrscher eines Imperiums – das ist dein Ziel, wenn du dich auf das Abenteuer DOMINION® einlässt. Verwirkliche deine Träume und baue dir ein florierendes Reich auf – und das schneller und effektiver als deine Mitspieler. Dafür baust du Dörfer und Bibliotheken, eroberst neue Provinzen, verdienst Gold sowie Silber und errichtest dir einen eigenen Thronsaal. Mit jedem Zug wächst dein DOMINION® – doch nur wer richtig taktiert und zur richtigen Zeit die richtigen Entscheidungen trifft, wird zum Schluss als Sieger vom Tisch gehen.

Diese Box enthält neben dem Basisspiel 2. Edition die drei Erweiterungen „Die Gilden“, „Die Alchemisten“ sowie „Reiche Ernte“, darüber hinaus 3 neu aufgelegte Promokarten sowie eine Testkarte aus der Erweiterung Seaside, die neue Spielmechaniken bei DOMINION® einführt. Dieses Set ist komplett eigenständig spielbar und kann mit allen bereits erschienenen Basisspielen und Erweiterungen kombiniert werden.

www.dominion-welt.de

1 Jahr GRATIS DOMINION® online spielen!* www.dominion.games**

Gratiscode jetzt anfordern: kontakt@dominion-welt.de (Stichwort: „Shuffle“)

* Alle Karten des Basisspiels 2. Edition sowie 1 Erweiterung nach Wahl auf www.dominion.games für 1 Jahr kostenlos spielbar.

** Shuffle iT ist der Herausgeber von dominion.games und für Inhalt und Funktionalität der Plattform verantwortlich. Eine Haftung seitens Rio Grande Games und/oder Spielkartenfabrik Altenburg GmbH wird ausgeschlossen.

ZIEL DES SPIELS

Bei diesem Spiel geht es darum, sich einen eigenen Kartensatz aufzubauen – das sogenannte **DOMINION®**.

Dieser Kartensatz enthält zu Beginn nur wenige Geld- und Punktekarten. Durch verschiedene Aktionen und Käufe im Laufe des Spiels kommen jedoch nach und nach weitere und mächtigere Karten hinzu.

Ziel des Spiels ist es, zu Spielende besonders viele wertvolle Punktekarten im eigenen Kartensatz zu haben. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger des Spiels.

VOR DEM ERSTEN SPIEL

1) Legt die Sortierstreifen in die Mitte des Schachteleinsatzes.
2) Sortiert alle Karten nach ihrem Namen (inkl. je 1 Karte mit blauer Rückseite) und steckt sie in die entsprechend benannten Fächer.

SPIELMATERIAL

Die **DOMINION®** Einsteiger-Bigbox enthält 1.000 Spielkarten:

Basisspiel 2. Edition

Das **Dominion®**-Basisspiel enthält 506 Karten.
130 **Geldkarten**, 48 **Punktekarten**, 30 **Fluchkarten** = Basiskarten, die in jedem Spiel benötigt werden
262 **Königreichkarten**, 26 **Platzhalterkarten** (blaue Rückseite)
Außerdem: 1 **Müllkarte**, auf dem entsorgte Karten platziert werden sowie 9 **Leerkarten**.

Erweiterung „Die Gilden“

Die **DOMINION®**-Erweiterung **Die Gilden** beinhaltet 149 neue Karten sowie 25 Taler:
130 **Königreichkarten**, 13 **Platzhalterkarten** (blaue Rückseite), 6 **Taler-Karten**

Erweiterung „Die Alchemisten“

Die **DOMINION®**-Erweiterung **Alchemisten** beinhaltet 150 Karten:
122 neue **Königreichkarten**, 16 **Geldkarten TRANK** und 12 **Platzhalterkarten** (blaue Rückseite)

Erweiterung „Reiche Ernte“

Die **DOMINION®**-Erweiterung **Reiche Ernte** beinhaltet 151 Karten:
132 neue **Königreichkarten**, 5 **Preiskarten**, 1 **Bannkarte** und 13 **Platzhalterkarten** (blaue Rückseite)

Promokarten & Teaser

Zusätzlich enthält diese Einsteiger-Bigbox 44 Promo- und Teaserkarten:
11 Promokarten **SCHWARZMARKT** (inkl. Platzhalterkarte), 11 Promokarten **GELDVERSTECK** (inkl. Platzhalterkarte),
11 Promokarten **BEFESTIGTES DORF** (inkl. Platzhalterkarte) sowie 11 Teaserkarten **KARAWANE** aus „Seaside“
(inkl. Platzhalterkarte).

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

BASISSPIEL 2. EDITION

GELD		PUNKTE	FLUCH / MÜLL	PLATZHALTER

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

Königreichkarten

AKTION — je 10x

AKTION – ANGRIFF

Name

Anweisungen
(1 Anweisung)

Kartentyp
(Angriffskarte, weiß)

Kosten (4 Geld)

AKTION – REAKTION

PUNKTE — 12x

Name

Anweisungen
(2 Anweisungen)

Kartentyp
(Reaktionskarte - blau
Punktekarte - grün)

Kosten
(2 Geld/4 Geld)

DIE GILDEN

Königreichkarten

AKTION — je 10x

AKTION – ANGRIFF — je 10x

GELD — 10x

PLATZHALTER — 13x

TALER-KARTEN — 6x

TALER — 25x

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

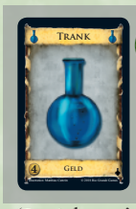
ALCHEMISTEN

Königreichkarten je 10x

AKTION

AKTION - ANGRIFF

GELD



16x

(Basiskarte)

PUNKTE 12x

PLATZHALTER 12x

REICHE ERNTE

Königreichkarten je 10x

AKTION - PREIS

AKTION

AKTION - ANGRIFF - PREIS

GELD - PREIS

AKTION - ANGRIFF

AKTION - REAKTION

GELD

PUNKTE

BANN

* Die 5 blau markierten Karten haben zwar Funktionen wie klassische Aktions- und Geldkarten, sind aber jeweils **nur** einmal im Spiel vorhanden und kommen als Preiskarten nur beim Spiel mit der Königreichkarte **TURNIER** zum Einsatz. Weitere Informationen zum Spiel mit **TURNIER** und **Preiskarten** findet ihr in der Spielvorbereitung sowie in der Kartenbeschreibung für das **TURNIER**.

PROMO- UND TEASERKARTEN

AKTION je 10x

GELD 10x

AKTION - DAUER 10x

(aus Seaside)

PLATZHALTER 13x

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE

BASISSPIEL 2. EDITION

Erstes Spiel: Burggraben, Dorf, Händlerin, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt
Verzerrte Größen: Banditin, Bürokrat, Gärten, Hexe, Jahrmarkt, Kapelle, Thronsaal, Töpferei, Torwächterin, Werkstatt
Schleichweg: Bürokrat, Dorf, Geldverleiher, Laboratorium, Jahrmarkt, Ratsversammlung, Töpferei, Torwächterin, Vasall, Vorbotin
Kunststück: Bibliothek, Gärten, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Ratsversammlung, Schmiede, Thronsaal, Vorbotin, Wilddiebin
Verbesserungen: Burggraben, Geldverleiher, Händlerin, Hexe, Keller, Markt, Mine, Töpferei, Umbau, Wilddiebin
Silber & Gold: Banditin, Bürokrat, Geldverleiher, Händlerin, Kapelle, LAboratorium, Mine, Thronsaal, Vasall, Vorbotin

ALCHEMISTEN & BASISSPIEL 2. EDITION

Verbotene Künste: Besessenheit, Lehrling, Universität, Vertrauter / Banditin, Gärten, Keller, Laboratorium, Ratsversammlung, Thronsaal
Quacksalber: Alchemist, Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Verwandlung / Jahrmarkt, Wilddiebin Keller, Miliz, Schmiede
Chemiestunde: Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität / Burggraben, Bürokrat, Hexe, Vasall, Markt, Umbau

REICHE ERNTE & BASISSPIEL 2. EDITION

Kopfgeld: Ernte, Füllhorn, Menagerie, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten) / Geldverleiher, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Schmiede
Böses Omen: Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahrsagerin, Weiler / Wilddiebin, Bürokrat, Laboratorium, Händlerin, Thronsaal
Wanderzirkus: Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Junge Hexe (+ Händlerin als Bannstapel), Pferdehändler / Festmahl, Laboratorium, Markt, Umbau, Werkstatt

DIE GILDEN & BASISSPIEL 2. EDITION

Kunsthandwerk: Bäcker, Berater, Kaufmannsgilde, Steinmetz, Wandergeselle / Geldverleiher, Jahrmarkt, Keller, Laboratorium, Werkstatt
Rechtschaffen und anständig: Arzt, Bäcker, Hellseherin, Leuchtenmacher, Metzger / Banditin, Dorf, Gärten, Geldverleiher, Miliz
Des Guten zuviel: Herold, Leuchtenmacher, Meisterstück, Platz, Steuereintreiber / Bibliothek, Händlerin, Markt, Torwächterin, Umbau

---

Erweiterungen

ALCHEMISTEN & REICHE ERNTE

Clownschule: Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter / Ernte, Harlekin, Menagerie, Nachbau, Pferdehändler
Wein zum Abendessen: Apotheker, Lehrling, Verwandlung, Vision, Weinberg / Festplatz, Füllhorn, Junge Hexe (+ Kräuterkundiger als Bannstapel), Treibjagd, Weiher

ALCHEMISTEN & DIE GILDEN

Illuminati: Golem, Lehrling, Stein der Weisen, Universität, Vision / Herold, Kaufmannsgilde, Meisterstück, Metzger, Steinmetz
Gift & Galle: Alchemist, Kräuterkundiger, Vertrauter, Verwandlung, Weinberg / Arzt, Bäcker, Hellseherin, Leuchtenmacher, Platz

DIE GILDEN & REICHE ERNTE

Unglücke: Arzt, Berater, Hellseherin, Leuchtenmacher, Steuereintreiber / Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Pferdehändler, Wahrsagerin
Bäckerwettstreit: Bäcker, Herold, Meisterstück, Steinmetz, Wandergeselle / Bauerndorf, Ernte, Menagerie, Nachbau, Turnier (+ Preiskarten)

SPIELVORBEREITUNG (BASISSPIEL)*

* zusätzliche Hinweise zum Spiel mit den Erweiterungen siehe S. 14.

1) Die Geldkarten
Jeder Spieler nimmt sich 7 Kupferkarten. Anschließend werden die Kupfer-, Silber- und Goldkarten offen in die Tischmitte gelegt. Im Spiel mit 5 und 6 Spielern benötigt ihr die doppelte Anzahl.**

2) Die Punktekarten
Jeder Spieler nimmt sich 3 Anwesenkarten. Anschließend werden die Anwesen-, Herzogtum- und Provinzkarten offen in die Tischmitte gelegt. Die Anzahl der Karten richtet sich nach der Anzahl der Spieler:

Bei 5 und 6 Spielern:
je 12 Anwesen und Herzogtümer, 15 Provinzen (5 Spieler) bzw. 18 Provinzen (6 Spieler)**
Bei 3 und 4 Spielern:
je 12 Anwesen, Herzogtümer und Provinzen
Bei 2 Spielern:
je 8 Anwesen, Herzogtümer und Provinzen

Eventuell übrig gebliebene Punktekarten werden in die Schachtel zurückgelegt.

3) Die Fluchkarten
Je nach Spieleranzahl wird die folgende Anzahl an Fluchkarten offen in die Tischmitte gelegt:

Bei 6 Spielern: 50 Karten**
Bei 5 Spielern: 40 Karten**
Bei 4 Spielern: 30 Karten
Bei 3 Spielern: 20 Karten
Bei 2 Spielern: 10 Karten

4) Die Müll-Karte
Diese wird offen ausgelegt und markiert die Stelle, wo die Spieler im Spielverlauf Karten entsorgen.

DER KARTENVORRAT

Diese Basiskarten werden in **jedem** Spiel verwendet.

Geldkarten

1)

Punktekarten

2)

Fluchkarten

3)

Müll-Karte

4)

ÜBERSICHT SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit folgenden 10 Karten:

7 Kupfer

3 Anwesen

Jeder Spieler mischt seine 10 Karten und legt diese als verdeckten Nachziehstapel vor sich. Dann zieht jeder Spieler die obersten 5 Karten von diesem Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Bestimmt einen beliebigen Spieler zum Startspieler. Werden mehrere Spiele hintereinander gespielt, wird immer der Spieler zum neuen Startspieler, der links vom Gewinner der letzten Runde sitzt. Sollte es mehrere Gewinner gegeben haben, bestimmt einen zufälligen Spieler, der nicht gewonnen hat.

IN DER TISCHMITTE

Diese 10 Aktionskarten **empfehlen** wir für das erste Spiel (alle aus dem Basisspiel).

5)

5) Die Königreichkarten
Von den verschiedenen Königreichkartensätzen werden pro Spiel 10 Sätze ausgewählt. Auf die entsprechenden Platzhalterkarten (blaue Rückseite) wird jeweils der komplette Satz jeder Karte gelegt. Die restlichen Königreichkarten verbleiben in der Schachtel und werden in diesem Spiel nicht benutzt.

Achtung: Wird die Königreichkarte **GÄRTEN** im Spiel verwendet, werden davon je nach Spieleranzahl die folgende Anzahl Karten in die Tischmitte gelegt:

Bei 3-6 Spielern:	12 Karten
Bei 2 Spielern:	8 Karten

Kartenauswahl:

a) Für Anfänger: Für die ersten Spiele empfehlen wir die Verwendung folgender 10 Kartensätze: Keller – Burggraben – Dorf – Werkstatt – Händlerin – Schmiede – Umbau – Miliz – Markt – Mine (aus dem Basisspiel).

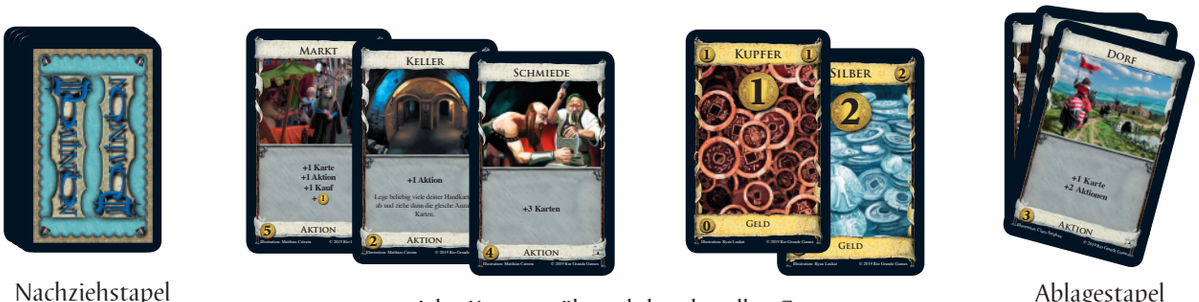
b) Für Fortgeschrittene: weitere von uns empfohlene Kartensätze findet ihr auf S. 5.

c) Für Profis: Geübte Spieler stellen sich gern eigene Kartensätze zusammen und geben so jeder Spielrunde eine ganz eigene Note. Mischt zum Beispiel alle Platzhalterkarten und zieht die obersten 10 davon oder jeder Spieler wählt im Uhrzeigersinn eine Karte seiner Wahl aus, bis 10 Königreichkartensätze auf dem Tisch liegen.

Geld-, Punkte, Fluch- und Königreichkarten bilden den allgemeinen Vorrat. Karten auf der Müll-Karte gehören nicht zum Vorrat.

** Ihr könnt Dominion mit 5 oder 6 Spielern spielen, benötigt dafür aber ein zweites Basisspiel oder das **DOMINION® Basiskarten-Set**. Bis auf die Spielvorbereitung (s.o.) und die Spielende-Bedingungen sind die Spielregeln gleich.

ÜBERSICHT SPIELERABLAGE WÄHREND DES SPIELS



Nachziehstapel (immer verdeckt)

ausgespielte Karten während des aktuellen Zuges

Ablagestapel (immer offen)

SPIELABLAUF (BASISSPIEL)*

* zusätzliche Hinweise zum Spiel mit den Erweiterungen siehe S. 14/15.

Die hier beschriebenen Regeln gelten für das Basisspiel. In folgenden Erweiterungen gibt es tlw. neue/ergänzende Regeln und zusätzliche Hinweise, die die hier beschriebenen Basisregeln tlw. aufheben. Grundsätzlich gilt: Anweisungen auf Karten haben immer Vorrang, auch wenn diese einer Basisregel aus dem Regelheft entgegenlaufen.

Jeder Zug besteht aus 3 Phasen in dieser Reihenfolge:

1) Aktion(en) ausspielen
2) Karte(n) kaufen
3) Aufräumen

Phase 1 und 2 **dürfen**, Phase 3 **muss** gespielt werden.

DOMINION® wird in Zügen gespielt. Beginnend beim Startspieler führt jeder Spieler nacheinander seinen Spielzug komplett durch. Jeder Zug besteht aus folgenden 3 Phasen**, deren Reihenfolge stets die gleiche ist:

1. **Phase = Aktionsphase** – Der Spieler **darf** immer mindestens eine Aktionskarte ausspielen (es gibt Aktionskarten, die es erlauben, weitere Aktionskarten auszuspielen).
2. **Phase = Kaufphase** – Der Spieler **darf** immer mindestens eine Karte kaufen (es gibt Aktionskarten, die es erlauben, weitere Karten zu kaufen).
3. **Phase = Aufräumphase** – Der Spieler **muss** alle ausgespielten **und** alle Handkarten offen auf seinen Ablagestapel legen und **sofort** 5 Karten für den nächsten Zug nachziehen.

** In der 11. Erweiterung **Nocturne** kommt eine zusätzliche Spielphase dazu – die Nachtphase.

1. AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase hat der Spieler die Möglichkeit, 1 freie Aktion auszuführen. Bestimmte Aktionskarten können die Anzahl der möglichen Aktionen innerhalb eines Zuges erhöhen (siehe Übersicht „+ X Aktionen“). Um eine Aktion auszuführen, legt der Spieler eine Aktionskarte aus der Hand offen vor sich ab. Dann liest er laut vor, welche Karte er gespielt hat und führt die Anweisungen auf der Karte **von oben nach unten** nacheinander aus (soweit möglich). Sollte er einige oder sogar alle Anweisungen nicht durchführen können, darf er die Karte trotzdem ausspielen. Erst wenn er alle Anweisungen einer Karte vollständig erfüllt hat (soweit möglich), darf er eine weitere Aktionskarte ausspielen, sofern er weitere Aktionen zur Verfügung hat. Alle ausgespielten Aktionskarten bleiben bis zur Aufräumphase offen vor dem Spieler liegen.

Bei Spielbeginn hat noch kein Spieler Aktionskarten auf der Hand. Erst im weiteren Verlauf können sie ins Spiel kommen.

---

1. AKTION

1 freie Aktion pro Zug.

Nur durch das Ausspielen bestimmter Aktionskarten kann diese Anzahl erhöht werden.

Die Anweisungen einer Karte müssen (soweit möglich) komplett ausgeführt werden, bevor eine weitere Karte ausgespielen werden darf.

In der Aktionsphase:

+X Karten: Der Spieler muss X Karten vom Nachziehstapel ziehen.

+X Aktionen: Der Spieler darf X weitere Aktionen ausspielen.

Ablegen: Die Karte(n) werden offen auf den eigenen Ablagestapel gelegt.

Entsorgen: Der Spieler legt die Karte(n) auf den Müllstapel.

Nehmen: Der Spieler nimmt eine Karte vom Vorrat und legt sie auf seinen Ablagestapel.

HÄUFIGE ANWEISUNGEN AUF DEN AKTIONSKARTEN (BASISSPIEL)

„+ X Karten“: Der Spieler **muss sofort** X Karten von seinem Nachziehstapel ziehen. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt der Spieler seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel vor sich. Sollten auch dann nicht genügend Karten zum Ziehen zur Verfügung stehen, zieht er nur so viele Karten nach, wie möglich.

„+ X Aktionen“: Der Spieler **darf** X weitere Aktionskarten ausspielen. Zunächst muss er jedoch alle Anweisungen der aktuellen Aktionskarte (soweit möglich) erfüllen. Darf er weitere Aktionen ausführen (z.B. durch das Ausspielen von mehreren Aktionskarten), sollte die Anzahl der Aktionen der Übersichtlichkeit halber laut mitgezählt werden.

„Ablegen“: Karten werden immer von der Hand abgelegt, sofern nicht anders auf der Karte angegeben. Abgelegte Karten kommen offen auf den eigenen Ablagestapel. Legt der Spieler mehrere Karten gleichzeitig ab, muss er diese den Mitspielern nicht zeigen. Ggf. muss er aber die Anzahl der abgelegten Karten „nachweisen“, z. B. beim **KELLER**. Lediglich die oberste Karte des Ablagestapels muss immer sichtbar sein.

„Entsorgen“: Entsorgt der Spieler Karten, legt er sie offen auf den Müllstapel bzw. auf die Müll-Karte, falls noch keine Karte entsorgt wurde. Entsorgte Karten können nicht wieder gekauft oder genommen werden. Dies gilt für diese Basisversion. In späteren Erweiterungen kann dies durch Anweisungen auf bestimmten Karten anders sein. Grundsätzlich haben Anweisungen auf Karten immer Vorrang vor den hier beschriebenen Basisanweisungen.

„Nehmen“: Karten werden aus dem Vorrat genommen und ungenutzt auf den Ablagestapel gelegt – dies ist kein Kauf. Karten, die ohne Angabe der Herkunft genommen werden müssen oder dürfen, werden vom Vorrat genommen.

„Aufdecken“: Der Spieler deckt die Karte(n) auf, zeigt sie allen Mitspielern und legt sie dorthin zurück, wo er sie her hat.

„Zur Seite legen“: Der Spieler legt die betreffende Karte offen auf den Tisch, führt jedoch die Anweisungen darauf nicht aus. Die ursprüngliche Anweisung (eine Karte zur Seite zu legen), gibt Auskunft darüber, was mit der beiseite gelegten Karte zu geschehen hat.

„Ansehen“: Der Spieler nimmt die angegebene(n) Karte(n), sieht sie sich an und legt sie – sofern nicht anders auf der ausgespielten Karte angewiesen – dorthin zurück, wo er sie her hat. Er darf die Karte(n) keinem Mitspieler zeigen.

ANWEISUNGEN FÜR DIE KAUFPHASE

„+1 Kauf“ – der Spieler **darf** in der Kaufphase eine weitere Karte vom Vorrat kaufen, sofern er sie bezahlen kann.

„+X“ – der Spieler hat zusätzlich einen Geldwert X für seine aktuelle Kaufphase zur Verfügung. (Er erhält allerdings keine Geldkarte(n) für das +X).

Die Aktionsphase endet, sobald ein Spieler keine weitere Aktionskarte ausspielen kann oder will. Normalerweise können Aktionskarten ausschließlich in der eigenen Aktionsphase ausgespielt werden. Eine Ausnahme stellen die Reaktionskarten dar, die zu einem Zeitpunkt genutzt werden dürfen, der auf der jeweiligen Reaktionskarte (unter der Trennlinie) angegeben ist.

Aufdecken: Der Spieler deckt eine Karte auf, zeigt sie vor und legt sie zurück.

Zur Seite legen: Der Spieler legt eine Karte zur Seite, führt aber die Anweisungen darauf nicht aus.

Ansehen: Karten ansehen und auf gleichen Platz zurücklegen!

In der Kaufphase:

+1 Kauf: Der Spieler darf eine weitere Karte kaufen.

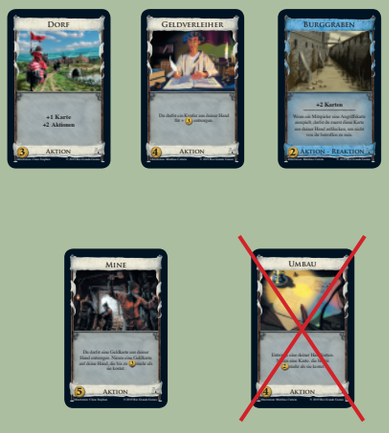
+X Geld: Der Spieler hat X zusätzliches Geld zur Verfügung.

Hinweis: Aktionskarten **nur** in der eigenen Aktionsphase spielen, Reaktionskarten bei Eintreten der Bedingung nutzen!

Beispiele

1) Marie hat zu Beginn ihrer Aktionsphase sowohl einen **GELDVERLEIHER** als auch ein **DORF** auf der Hand. Sie spielt zuerst das **DORF** aus, da sie damit zwei weitere Aktionen ausspielen darf (+2 Aktionen). Sie zieht sofort eine Karte nach (+1 Karte) – einen weiteren **BURGGRABEN.** Zuerst spielt sie den **BURGGRABEN** aus und zieht 2 Karten, darunter **1 Kupfer** und einen weiteren **BURGGRABEN**. Die Anweisung unter der Trennlinie wird nicht ausgeführt, da diese nur bei Eintreten der genannten Bedingung genutzt werden kann. Dann spielt sie den **GELDVERLEIHER** aus, entsorgt **1 Kupfer** und erhält +3 für die folgende Kaufphase. Damit endet die Aktionsphase.

2) Stefan hat zu Beginn seiner Aktionsphase sowohl die **MINE** als auch den **UMBAU** auf der Hand. Keine dieser Karten erlaubt ihm das Ausspielen einer zusätzlichen Aktion. Entsprechend muss er sich entscheiden, welche Karte er ausspielen möchte. Er entscheidet sich für die **MINE** und führt die angegebene Anweisung aus. Damit endet die Aktionsphase.



2. KAUFPHASE

In der Kaufphase darf der Spieler eine Karte aus dem Vorrat kaufen (= 1 freier Kauf). Es dürfen alle Karten aus dem Vorrat gekauft werden (Geld-, Punkte-, Fluch- und Königreichkarten). Nicht gekauft werden dürfen Karten, die auf dem Müllstapel liegen. Durch das Ausspielen bestimmter Karten in der vorangegangenen Aktionsphase kann die Anzahl der möglichen Käufe in der Kaufphase erhöht werden („+1 Kauf“).
Die Kosten einer Karte sind immer in der linken unteren Ecke der Karte zu finden. Zu Beginn der Kaufphase spielt der Spieler alle Geldkarten aus, die er nutzen möchte (nach dem ersten Kauf dürfen keine weiteren Geldkarten ausgespielt werden). Dazu darf der Spieler den zusätzlichen Geldwert (+X) addieren, falls er entsprechende Karten in der vorangegangenen Aktionsphase ausgespielt hat.

Darf und will ein Spieler mehrere Karten kaufen, kann er den Gesamtbetrag an ausgespielten Geldkarten und zusätzlichen Geldwerten (von entsprechenden Aktionskarten) beliebig auf seine Käufe aufteilen. Die Kosten aller gekauften Karten dürfen nicht höher sein als der Gesamtbetrag der ausgespielten Geldwerte. Gekaufte Karten werden sofort abgelegt.

Hinweis: Wird zusätzlich zum Basisspiel mit Erweiterungen gespielt, in denen Münzen/Taler zum Einsatz kommen, können auch diese zum Bezahlen benutzt werden.

2. KAUF

1 freier Kauf pro Zug.

Durch Aktionskarten kann diese Anzahl erhöht werden.

Bei Verwendung von Erweiterungen mit Münzen/Talern können diese zusätzlich zu den Geldkarten zum Bezahlen genutzt werden.

Gekaufte Karten werden sofort auf den Ablagestapel gelegt.

Beispiele

1) Christian hat zu Beginn seiner Kaufphase **3 Kupfer** und **1 Silber** auf der Hand. Er legt alle 4 Geldkarten vor sich auf den Tisch und hat für einen freien Kauf **5 Geld** zur Verfügung. Er kauft sich ein **HERZOGTUM** (Kosten: 5 Geld). Dieses legt er offen auf den Ablagestapel. Die Kaufphase ist beendet.

2) Marie hat **2 Kupfer** auf der Hand. In der Aktionsphase hat sie die **MILIZ** gespielt und zusätzlich einen Geldwert von 2 erhalten. Damit stehen ihr für einen freien Kauf 4 Geld zur Verfügung. Sie kauft sich dafür die Karte **UMBAU** und legt diese auf den Ablagestapel. Die Kaufphase ist beendet.

3) Stefan hat **2 Kupfer** und **1 Gold** (d. h. 5 Geld) auf der Hand. In der Aktionsphase hat er den **MARKT** gespielt, der ihm für die Kaufphase einen zusätzlichen Kauf (+1 Kauf) sowie ein zusätzliches Geld (+1) zur Verfügung stellt. Er hat also für zwei Käufe insgesamt 6 Geld zur Verfügung. Er kauft einen weiteren **MARKT** (Kosten: 5) sowie **1 Kupfer** (Kosten: 0). Das 6. Geld lässt er verfallen. Der **MARKT** und das **Kupfer** werden auf den Ablagestapel gelegt. Die Kaufphase ist beendet.

3. AUFRÄUMEN

Alle ausgespielten und Handkarten werden auf den Ablagestapel gelegt.

Es dürfen **keine** Karten für den nächsten Zug aufgehoben werden.

Der Spieler zieht **sofort** 5 neue Karten von seinem Nachziehstapel.

---

1) Alle Karten im Kartensatz werden immer wieder im Spiel genutzt.
2) Punktekarten behindern den Spielverlauf.
3) Es kann sinnvoll sein, Karten mit niedrigem Punktwert zu entsorgen, um den Kartensatz „schneller" zu machen.

DAS SPIEL ENDET, WENN:

a) keine **PROVINZEN** mehr da sind oder
b) 3 bzw. 4 beliebige Stapel aufgebraucht sind.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

3. AUFRÄUMPHASE

Alle Karten, die der Spieler in seinem Zug abgelegt oder gekauft hat, liegen schon auf dem Ablagestapel. Nach Beendigung der Kaufphase werden die ausgespielten Aktions- und Geldkarten sowie die verbliebenen Handkarten in beliebiger Reihenfolge ebenfalls offen auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler muss die Handkarten, die er ablegt, seinen Mitspielern nicht zeigen. Allerdings ist die oberste Karte des Ablagestapels immer für alle Mitspieler sichtbar.
Dann zieht der Spieler sofort 5 Karten vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Sollten dafür nicht genügend Karten zur Verfügung stehen, mischt er den Ablagestapel gut durch, legt diesen verdeckt unter die restlichen Karten und zieht 5 Karten. Sobald der Spieler wieder 5 Karten auf der Hand hat, kann der nächste Spieler mit seiner Aktionsphase beginnen.

Hinweis: Erfahrene Spieler können ihren Zug bereits während der Aufräumphase des vorherigen Spielers beginnen, müssen aber darauf achten, dass alle Spieler ihre Aufräumphase beendet haben, bevor sie eine Angriffskarte spielen.

Taktische Hinweise

1) Alle ausgespielten Karten können vom Spieler mehrfach im Spiel genutzt werden. Sobald der Ablagestapel durch Mischen zum neuen Nachziehstapel wird, kommen alle benutzten Karten wieder in das Spiel und können immer wieder genutzt werden.
2) Punktekarten behindern den Spieler während des Spiels, da sie keine Kaufkraft haben oder Aktivität ermöglichen. Da sie allerdings zu Spielende als einzige Karten Punkte bringen, muss rechtzeitig begonnen werden, diese zu sammeln.
3) Durch das bewusste Entsorgen von Punkte- und Geldkarten mit niedrigem Wert (z. B. Anwesen) im Spielverlauf, wird ein Kartenstapel „schneller", d. h. die hochwertigen Karten, die eine wertvollere Entwicklung des Kartendecks ermöglichen, kommen schneller wieder zum Zug.

SPIELENDE

Das Spiel endet immer erst zum Ende des Zuges eines Spielers wenn entweder:
a) Der Punktestapel „PROVINZ" aufgebraucht ist oder
b) 3 beliebige Kartenstapel im Vorrat aufgebraucht sind (bei 5 und 6 Spielern 4 beliebige Stapel).

Jeder Spieler zählt alle Punkte in seinem Kartensatz (Handkarten, Ablage- und Nachziehstapel) zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und hat sein **DOMINION®** zum mächtigsten Imperium entwickelt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige Spieler, der weniger Züge benötigt hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

EINIGE ALLGEMEINE REGELN IM ÜBERBLICK

- Jeder Spieler spielt nur mit seinem eigenen Kartensatz, seinem **DOMINION®**. Karten werden ausschließlich vom eigenen **Nachziehstapel** gezogen, auf den eigenen **Ablagestapel** abgelegt oder auf dem allgemeinen **Müllstapel** entsorgt.
- **Ablagestapel mischen:** Muss ein Spieler Karten vom Nachziehstapel ziehen/aufdecken/ansehen und sind dafür nicht genügend Karten vorhanden, werden **zunächst** die Karten des Nachziehstapels zur Seite gelegt, **dann** der Ablagestapel gemischt und dann der Ablagestapel unter die zur Seite gelegten Karten gelegt.
- Karten, die ein Spieler kauft oder auf andere Art (z. B. durch eine Aktionskarte) erhält, werden auf den Ablagestapel gelegt und können nicht sofort eingesetzt werden.
- Am Ende eines Zuges werden alle Karten (Handkarten und ausgespielte Karten) auf den Ablagestapel gelegt, d. h. man darf keine Karten für den nächsten Zug zurückhalten.
- Pro Spielzug stehen dem Spieler 1 freie Aktion und 1 freier Kauf zur Verfügung. Will oder kann der Spieler dies nicht nutzen, verfällt die Aktion bzw. der Kauf.
- Die Phasen 1 und 2 (Aktion und Kauf) **dürfen** ausgeführt, Phase 3 (Aufräumen) **muss** zwingend ausgeführt werden.
- Anweisungen auf den Aktionskarten **müssen** in der Reihenfolge von oben nach unten ausgeführt werden. Jede Anweisung ohne „darf" ist als „muss" zu verstehen.

- **Ablagestapel:** weder der eigene noch die Stapel der anderen Spieler dürfen durchgezählt und / oder angesehen werden.
- **Nachziehstapel:** der eigene Nachziehstapel darf durchgezählt aber nicht angesehen werden, die Stapel der anderen Spieler sind tabu.
- **Müllstapel:** darf jederzeit angesehen und durchgezählt werden.
- **Vorratsstapel:** dürfen jederzeit durchgezählt bzw. angesehen werden.

- **Nehmen** ist eine spezielle Anweisung, die auf Aktionskarten zu finden ist. Sie wird in der Aktionsphase ausgeführt. Der Wert der genommenen Karte wird **nicht** bezahlt. Allerdings dürfen auch keine weiteren Geldwerte eingesetzt werden, um den Wert der Karte, die genommen werden darf, zu erhöhen. Wer in seiner Aktionsphase eine Karte nehmen darf, darf natürlich trotzdem seinen freien Kauf in der Kaufphase durchführen.
- **Kaufen** findet in der Kaufphase statt (Ausnahme: Sonderkarte **SCHWARZMARKT**). Um eine Karte kaufen zu können, muss diese mit dem entsprechenden Geldwert bezahlt werden. In einigen Erweiterungen gibt es weitere Bezahlmöglichkeiten, z. B. (Trank) und (Schulden).

- **Im Spiel:** Karten, die ein Spieler offen in seinem Spielbereich vor sich liegen hat, befinden sich im Spiel, bis sie abgelegt werden. Nicht im Spiel befinden sich zur Seite gelegte und entsorgte Karten, sowie Handkarten, Karten im Vorrat und in den Zieh- und Ablagestapeln. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel.

- **In der Kaufphase:** Alle Geldkarten, die für die Kaufphase genutzt werden sollen, müssen zu deren Beginn ausgespielt werden. Der Spieler darf nach dem ersten Kauf keine weiteren Geldkarten ausspielen.

- Die Regeln in der Spielanleitung können durch Anweisungen auf den Karten verändert bzw. außer Kraft gesetzt werden. Die Anweisungen auf den Karten haben **immer** Vorrang.

DAS ERSTE SPIEL – EIN BEISPIEL ZUM NACHSPIELEN

Vor dem Spiel: Mische deine 10 Karten (7 Kupfer + 3 Anwesen, siehe Seite 6 / 7) und lege sie verdeckt als **Nachziehstapel** vor dich. Ziehe die obersten 5 Karten und nimm sie auf die Hand. In unserem Beispiel hast du 4 Kupfer und 1 Anwesen gezogen.

Nachziehstapel | Handkarten | Platz für ausgespielte Karten | Ablagestapel

Fortsetzung →

DER 1. ZUG

1) Aktionsphase: Diese entfällt, da du keine Aktionskarten auf der Hand hast.

2) Kaufphase: Du spielst deine 4 Kupfer und legst sie offen vor dir aus. Dafür kaufst du dir aus dem Vorrat in der Tischmitte den **UMBAU** und legst diesen sofort auf den Ablagestapel.

3) Aufräumphase: Da du kein Geld mehr hast und keine weiteren Käufe tätigen kannst, gehst du jetzt in die Aufräumphase über. Lege die 4 ausgespielten Kupfer und das Anwesen, das du noch auf der Hand hast, auf den Ablagestapel. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Dann ziehst du **sofort** die restlichen 5 Karten von deinem Nachziehstapel und nimmst diese auf die Hand. Der Ablagestapel wird erst dann gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt, wenn du die nächste Karte ziehen musst. Damit ist dein erster Zug beendet. Für den nächsten Zug hast du nun 2 Anwesen und 3 Kupfer zur Verfügung.

DER 2. ZUG

1) Aktionsphase: Nachdem deine Mitspieler an der Reihe waren, spielst du deinen 2. Zug. Die Aktionsphase entfällt erneut, da du immer noch keine Aktionskarten auf der Hand hast.

2) Kaufphase: Du spielst die 3 Kupfer aus deiner Hand und kaufst dafür ein Silber (Kosten: 3) und legst dieses sofort auf den Ablagestapel.

Fortsetzung →

3) Aufräumphase: Die drei ausgespielten Kupfer und die 2 Anwesen auf deiner Hand legst du auf den Ablagestapel. Da dein Nachziehstapel leer ist, mischst du zunächst deinen Ablagestapel, legst ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit und ziehst fünf Karten für deinen nächsten Zug. Für deinen 3. Zug hast du 1 Anwesen, 2 Kupfer, 1 Silber und 1 Aktionskarte zur Verfügung.

DER 3. ZUG

1) Aktionsphase: Da du eine Aktionskarte auf der Hand hast, **darfst** du diese jetzt spielen. Du spielst deinen **UMBAU** aus und führst **alle** Anweisungen nacheinander aus. Du musst eine Karte aus deiner Hand entsorgen, d. h. auf den Müllstapel legen. Du entscheidest dich für das Anwesen, da dies im frühen Spiel eher hinderlich ist. Du nimmst dir dafür eine Karte vom Vorrat, die bis zu 2 Geld mehr kostet als das Anwesen (Wert 2) und entscheidest dich für die **MILIZ** (4 Geld). Da die Anweisung **Nehmen** keinen Kauf darstellt, musst du den entsprechenden Geldwert weder besitzen noch ablegen. Die Milizkarte legst du ab.

2) Kaufphase: Du hast Geld im Wert von 4 (2 Kupfer und 1 Silber) auf der Hand. Du spielst 1 Silber und 2 Kupfer aus, kaufst dafür ein **DORF** (3 Geld) aus dem Vorrat und legst dieses sofort auf den Ablagestapel. Das restliche Geld lässt du verfallen.

3) Aufräumphase: Da du keinen weiteren Kauf tätigen kannst (1 freier Kauf), gehst du in die Aufräumphase über, legst alle ausgespielten Karten ab und ziehst 5 neue Karten nach. So verläuft das Spiel immer weiter – du triffst Entscheidungen, interagierst mit deinen Mitspielern und baust dir dein Reich auf …

SPIELVORBEREITUNG (MIT ERWEITERUNGEN)

Zusätzliche Hinweise für die Erweiterungen:

DIE GILDEN

Spielt ihr mit mindestens 1 der folgenden Karten aus **Die Gilden**, erhält jeder Spieler eine Taler-Karte: **BÄCKER**, **METZGER**, **LEUCHTENMACHER**, **HÄNDLERGILDE** und/oder **PLATZ**. Legt außerdem die Taler neben dem Vorrat bereit. In Spielen mit dem **BÄCKER** erhält jeder Spieler 1 Taler und legt diesen auf seine Taler-Karte.

ALCHEMISTEN

1) Werden im Spiel Königreichkarten verwendet, die in den Kosten haben (auch im **SCHWARZMARKT**), benötigt ihr für euren Vorrat die Trankkarten als zusätzliche Basis-Geldkarten (vgl. ZUSÄTZLICHE REGELN, S. 15). Unabhängig von der Spieleranzahl werden immer alle 16 Trankkarten verwendet. Die Trankkarten sind Teil des Vorrats. Wird der Trank-Vorratsstapel leer, zählt er für das Eintreten der Spielende-Bedingung – wie jeder andere Vorrats-Stapel.

2) Grundsätzlich ist ein Spiel mit 10 Königreichkarten aus **Alchemisten** möglich. Der Autor empfiehlt allerdings, maximal 3-5 Karten dieser Erweiterung in einem Spiel zu benutzen.

REICHE ERNTE

1) Wird die **JUNGE HEXE** im Spiel (auch im **SCHWARZMARKT**) verwendet, benötigt ihr für euren Vorrat einen sogenannten **Bannstapel**. Wählt dafür aus den in diesem Spiel nicht verwendeten Königreichkarten einer beliebigen Edition oder Erweiterung eine Karte aus, die 2 oder 3 kostet. Legt den kompletten Stapel dieser Karte quer auf die Bannkarte. Die Karten dieses Stapels können wie gewohnt gekauft oder genommen werden und dienen gleichzeitig als Bannkarten. Der Bannstapel ist Teil der Vorrats.
Verwendet ihr in diesem Spiel auch die **HANDELSROUTE** (aus **Blütezeit**) und der Bannstapel ist ein Punktekarten-Stapel, legt auch auf diesen einen Marker, wie auf jeden anderen Punktekarten-Stapel. Das gleiche gilt, wenn der **HANDELSROUTE**-Stapel der Bannstapel ist.

2) Wird das **TURNIER** im Spiel (auch im **SCHWARZMARKT**) verwendet, benötigt ihr für euren Vorrat einen Preisstapel. Legt die 5 Preiskarten (s. S. 4, blau markiert) in beliebiger Reihenfolge als offenen Stapel neben dem Vorrat bereit. Der Preisstapel ist **nicht** Teil des Vorrats.

ZUSÄTZLICHE REGELN (MIT ERWEITERUNGEN)

Jedes Spiel **DOMINION**® ist einzigartig, denn jede neue Königreichkarte bringt Abwechslung und neue Regelkicks ins Spiel. Dabei enthält jede Erweiterung spezielle Regelzusätze, neue Karten bzw. neue Möglichkeiten, die das Spielerlebnis **Dominion**® einzigartig machen. Auch die drei in dieser Box enthaltenen Erweiterungen bringen neue Regeln ins Spiel, die wir euch an dieser Stelle erklären:

ALLGEMEIN

Zwei Dinge passieren zur gleichen Zeit:
Wenn einem Spieler zwei Dinge gleichzeitig passieren, entscheidet er selbst, in welcher Reihenfolge sie eintreten. Wenn unterschiedlichen Spielern zwei Dinge gleichzeitig passieren, werden diese reihum in Spielreihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem Spieler, der gerade an der Reihe ist.

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die Geldkarten **FÜLLHORN, STEIN DER WEISEN** und **DIADEM** werden – wie alle Geldkarten – in der entsprechenden Spielphase eingesetzt. Darüber hinaus beinhalten **FÜLLHORN, STEIN DER WEISEN** und **DIADEM** zusätzliche Anweisungen, die beim Ausspielen beachtet werden müssen (siehe hierzu die entsprechenden Kartenbeschreibungen ab S. 24).

FÜLLHORN und **STEIN DER WEISEN** sind Königreichkarten und gehören nicht zu den Basis-Geldkarten, die in jedem Spiel benutzt werden. Das **DIADEM** ist eine Preiskarte und nur einmal im Spiel enthalten. Sie wird nur im Spiel mit der Königreichkarte **TURNIER** als Bestandteil des Preisstapels verwendet.

Karten mit unterschiedlichen Namen: Ist die Rede von Karten mit unterschiedlichen Namen (nicht Kartentyp), ist von jeder Karte, die mindestens einmal vorkommt, genau eine gemeint, z. B. hast du 5 Karten auf der Hand: einmal **KUPFER**, zweimal **SILBER** und zweimal **GOLD**. Somit hast du 3 Karten mit unterschiedlichen Namen auf der Hand: **KUPFER**, **SILBER** und **GOLD**.

ZUSÄTZLICHE REGELN (MIT ERWEITERUNGEN)

DIE GILDEN

Taler:
Einige Karten in **Die Gilden** erlauben den Spielern, sich Taler zu nehmen. Taler werden immer vom Vorrat genommen und auf die eigene Taler-Karte gelegt, nicht von anderen Spielern. Diese Taler können – anders als die Geldkarten – über den Zug, in dem ein Spieler sie erhält, hinaus aufbewahrt werden. In der Kaufphase eines Spielers kann dieser, **bevor** er Karten kauft, eine beliebige Anzahl an Taler einsetzen; jeder eingesetzte Taler bringt dem Spieler +1. Eingesetzte Taler werden von der Taler-Karte in den Vorrat zurückgelegt. Die Anzahl der Taler im Vorrat ist nicht begrenzt: Sollten einmal nicht ausreichend Taler vorhanden sein, verwenden die Spieler einen beliebigen Ersatz. Zwar handelt es sich um die gleichen Marker / Münzen wie in **Seaside** und **Blütezeit**, allerdings können die durch Anweisungen auf den Karten aus **Die Gilden** erworbenen Taler ausschließlich in der Kaufphase ausgegeben werden. Sie dürfen weder zum Kauf einer Karte mithilfe der Karte **SCHWARZMARKT** benutzt werden, noch dürfen sie auf ein Piratenschiff-Tableau (aus **Seaside**) oder die **HANDELSROUTE** (aus **Blütezeit**) gelegt werden.

Überzahlen:
Für einige Karten in **Die Gilden** darf man mehr zahlen, als sie eigentlich kosten. Bei diesen Karten steht hinter den Kosten ein „+", z. B. 2+. Wenn ein Spieler vor dem Kauf einen **beliebigen zusätzlichen Betrag** für eine solche Karte zahlt, tritt ein auf der jeweiligen Karte genannter Effekt ein, der von der Höhe der Überzahlung abhängt. Überzahlt werden kann mit allen Geldwerten, mit denen Karten gekauft werden: Geldkarten, Taler und Geldwerte auf Aktionskarten. Die Karten **TRANK** (aus **Alchemisten**) können ebenfalls zum Überzahlen verwendet werden (allerdings ist das nicht immer sinnvoll). Das zum Überzahlen verwendete Geld ist ausgegeben und kann dann nicht mehr eingesetzt werden. Geldkarten werden abgelegt und Taler kommen zurück in den Vorrat. Spieler können eine Karte ausschließlich beim Kauf überzahlen, nicht wenn sie diese auf eine andere Weise erhalten. Das „+" ist lediglich eine Erinnerung: Für eine Karte, die hinter den Kosten das Symbol „+" aufweist, gelten nach wie vor für alle Zwecke die normalen Kosten. Grundsätzlich gibt es keine Wechselwirkungen zwischen Karten, welche die Kartenkosten reduzieren – wie die **BRÜCKE** (aus **Die Intrige**) oder die **FERNSTRASSE** (aus **Hinterland**) – und dem „Überzahlen".

ALCHEMISTEN

Trankkarten: TRÄNKE sind Geldkarten und gehören zu den Basiskarten. Sie kommen allerdings nur dann zum Einsatz, wenn mindestens eine Königreichkarte mit -Kosten im Spiel verwendet wird. Karten, die in ihren Kosten ein aufweisen, können nur gekauft werden, wenn der Spieler einen **TRANK** auslegt. Karten, die in ihren Kosten ein + X aufweisen, können nur gekauft werden, wenn der Spieler die erforderliche Anzahl Geld und zusätzlich einen **TRANK** auslegt. + X sind nicht austauschbar.

Hinweis: Viele Karten beinhalten Anweisungen, die die Kosten einer Karte beeinflussen. Wichtig ist hierbei die Unterscheidung zwischen -Kosten und X -Kosten. Anweisungen, die sich auf X beziehen, beeinflussen die -Kosten nicht und umgekehrt. Grundsätzlich erhöhen Trankkosten die Kosten einer Karte, d. h. 2 ist mehr als 2.

Aufsteigende Kartenkosten:

< 1 < 2 < 3 < ...
0 < 1 < 2 < 3 < ...

Eine vollständige Übersicht aller möglichen Spielsituationen mit ist an dieser Stelle nicht möglich. Um euch den Einstieg und eine eigene Beurteilung von möglichen Situationen zu erleichtern, findet Ihr auf S. 17 ein paar Beispiele für den Umgang mit - Kosten.

REICHE ERNTE

Preiskarten: Die Karten **DIADEM**, **EIN SACK VOLL GOLD**, **GEFOLGE**, **PRINZESSIN** und **STREITROSS** haben zwar Funktionen wie klassische Aktions- oder Geldkarten, kommen aber jeweils nur 1 x im Spiel vor und werden als **Preiskarten** nur beim Spiel mit der Königreichkarte **TURNIER** eingesetzt (siehe Spielvorbereitung S. 14). Sie gehören **nicht** zum Vorrat.

Beispiel GILDEN / Taler + Überzahlen

1) Aktionsphase:

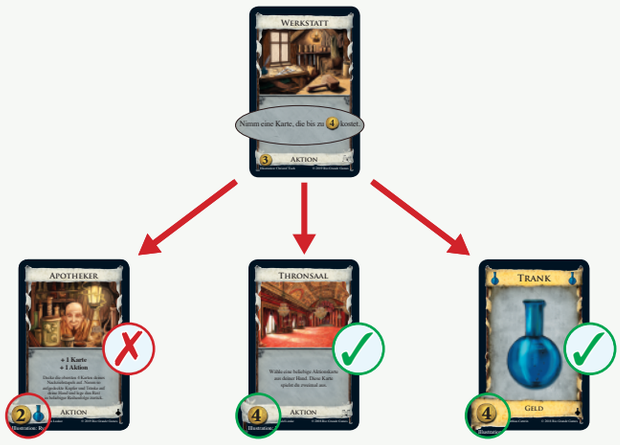
Nathalie hat zu Beginn ihres Zugs den **METZGER**, den **LEUCHTENMACHER**, ein Anwesen, ein Kupfer und ein Silber auf der Hand. Aus früheren Runden besitzt sie außerdem drei Taler. Sie spielt den **LEUCHTENMACHER** und darf eine weitere Aktionskarte spielen. In der Kaufphase darf sie eine weitere Karte aus dem Vorrat kaufen und außerdem erhält sie einen weiteren Taler. Dann spielt sie den **METZGER**. Sie nimmt sich zwei weitere Taler und entsorgt dann das Anwesen (Kosten: 2) aus ihrer Hand. Sie beschließt, einen Taler zusätzlich einzusetzen, um ein Silber (Kosten: 3) zu bekommen, das auf ihren Ablagestapel wandert.

2) Kaufphase:

Nun hat Nathalie noch fünf Taler sowie 2 Geldkarten und beginnt ihre Kaufphase. Sie spielt ein Kupfer und ein Silber und kann 3 ausgeben. Sie beschließt zusätzlich drei ihrer Taler einzusetzen, so dass sie noch zwei hat, aber nun 6 zum Kaufen ausgeben kann. Sie kauft einen **STEINMETZ** und bezahlt 6 für ihn. Da sie 4 überzahlt hat, darf sie sich 2 Karten nehmen, die jeweils 4 kosten. Sie entscheidet sich für 2 **HEROLD**-Karten. Nathalie darf den **HEROLD** nicht überzahlen, da sie ihn nicht kauft, sondern einfach nur nimmt. Die **HEROLDE** und den **STEINMETZ** legt sie auf ihren Ablagestapel. Sie darf noch einen weiteren Kauf durchführen, hat aber nur noch 0 auszugeben und beschließt, den Kauf nicht zu nutzen. Sie legt ihre Handkarten und ausgespielten Karten ab. Dann zieht sie fünf Karten nach und hat damit ihren Zug beendet.

Beispiele ALCHEMISTEN / Tränke

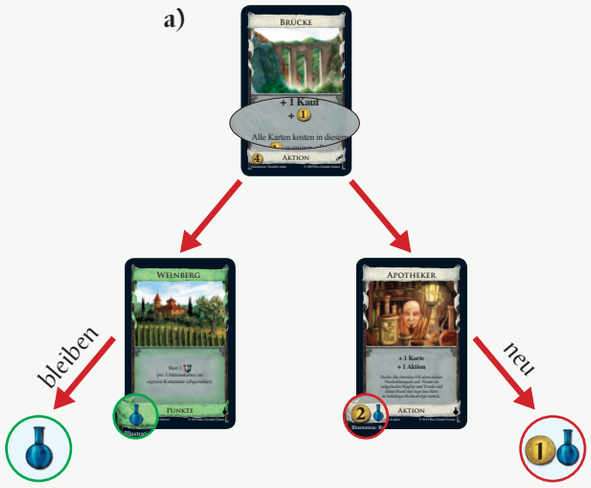
1) **Anweisung:** „Nimm eine Karte, die bis zu 4 kostet.“ Das bedeutet: Karten mit -Kosten dürfen **nicht** genommen werden! (Aktionskarte **WERKSTATT**)



2) **Anweisung:** „Jeder Mitspieler muss die oberste Karte seines Nachziehstapels aufdecken und entsorgen. Für jeden Spieler wählst du eine Karte aus dem Vorrat, die das gleiche kostet, wie die entsorgte Karte.“ (Aktionskarte **TRICKSER** aus **Intrige**)

3) **Anweisung:** „Alle Karten kosten in diesem Zug 1 weniger, allerdings nie weniger als 0.“ Das bedeutet: Karten **nur** mit -Kosten sind **nicht** betroffen, Karten mit Trank- und Münzkosten sind betroffen, allerdings nur die Münzkosten. (Aktionskarte **BRÜCKE** aus **Intrige**)

a)



b)

4) **Anweisung:** „Entsorge eine deiner Handkarten. Nimm eine Karte, die bis zu 2 mehr als sie kostet.“ (Aktionskarte **UMBAU**)

KARTENÜBERSICHT - WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Hinweis: Die Karten sind in der Übersicht 1. nach Edition/Erweiterung und 2. nach ihren Kosten sortiert.

BASISSPIEL 2. EDITION

Burggraben: Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte (mit der Aufschrift AKTION – ANGRIFF), darfst du den **BURGGRABEN** aus deiner Hand aufdecken, **bevor** der Spieler die Anweisung(en) der Angriffskarte ausführt. In diesem Fall bist **du** davon nicht betroffen, d. h. du musst bei der **HEXE** keine Fluchkarte nehmen usw. Haben mehrere Spieler einen **BURGGRABEN** auf der Hand, dürfen diese auch eingesetzt werden. Danach nehmen die Spieler ihre Karte zurück auf die Hand.
Der Spieler, der den Angriff gespielt hat, muss unabhängig davon, ob ein oder mehrere **BURGGRÄBEN** aufgedeckt wurden, die weiteren Anweisungen seiner Aktionskarte ausführen.

Der **BURGGRABEN** darf auch in der eigenen Aktionsphase gespielt werden – dann ziehst du 2 Karten nach.

Kapelle: Die ausgespielte **KAPELLE** selbst darf nicht entsorgt werden, da sie sich nicht mehr auf der Hand befindet. Weitere **KAPELLEN** auf der Hand dürfen entsorgt werden.

Keller: Der ausgespielte **KELLER** selbst darf nicht abgelegt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Sage an, wie viele Karten du ablegst und lege diese auf deinen Ablagestapel. Danach ziehst du die gleiche Anzahl Karten von deinem Nachziehstapel. Sind dafür nicht genügend Karten in deinem Nachziehstapel, mischst du deinen Ablagestapel (inklusive der soeben abgelegten Karten) und legst die gemischten Karten unter die eventuell noch auf dem Nachziehstapel liegenden Karten.

Dorf: Spielst du mehrere **DÖRFER** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

Händlerin: Du ziehst 1 Karte und erhältst + 1 Aktion. Wenn du in diesem Zug vor dem Ausspielen dieser **HÄNDLERIN** noch kein Silber ausgespielt hast, erhältst du für das erste danach ausgespielte Silber + 1. Für jedes weitere ausgespielte Silber erhältst du keinen zusätzlichen Bonus. Hast du mehrere **HÄNDLERINNEN** ausgespielt, erhältst du pro **HÄNDLERIN** + 1.

Vasall: Ist die abgelegte Karte eine Aktionskarte (auch ggf. kombinierte), **darfst** du sie sofort ausspielen. Wenn du sie ausspielst, legst du sie in deinen Spielbereich und führst sofort die Anweisungen darauf aus. Dafür benötigst du keine zusätzliche Aktion. Das Ausspielen der Aktionskarte verbraucht auch keine freie oder zusätzliche Aktion, die du durch das Ausspielen anderer Karten bereits gesammelt hast.

Vorbotin: Du ziehst 1 Karte und erhältst + 1 Aktion. Schau dir deinen Ablagestapel an. Du **darfst** eine Karte daraus auswählen und oben auf deinen Nachziehstapel legen. Die restlichen Karten (oder alle) legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Ablagestapel. Ist dein Ablagestapel leer, passiert nichts.

Werkstatt: Lege die genommene Karte auf deinen Ablagestapel. Du kannst weder Geldkarten noch zusätzlich über Aktionskarten erhaltenes Geld oder Münzen/Taler (bei Erweiterungen mit Münzen/Talern) einsetzen, um den angegebenen Betrag auf der Karte zu erhöhen.

Bürokrat: Ist dein Nachziehstapel aufgebraucht, wenn du diese Karte spielst, legst du die Silberkarte verdeckt ab. Sie bildet dann deinen Nachziehstapel. Das Gleiche gilt für alle Mitspieler, die eine Punktekarte verdeckt auf den eigenen Nachziehstapel legen müssen.

Gärten: Diese Karte ist die einzige Punktekarte unter den Königreichkarten im Basisspiel. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung des Spiels erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Handkarten und Ablagestapel) hat, für jeweils 10 Karten einen Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d. h. 39 Karten

ergeben 3 Siegpunkte, ebenso wie 31 Karten 3 Siegpunkte ergeben. Wer mehrere **GÄRTEN** besitzt, erhält für jeden **GARTEN** die entsprechende Anzahl an Siegpunkten.

Geldverleiher: Wer kein Kupfer auf der Hand hat oder keines entsorgen will, erhält kein zusätzliches Geld für die Kaufphase.

Miliz: Deine Mitspieler müssen Karten aus ihrer Hand ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Spieler, die zum Zeitpunkt des Angriffs bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, müssen keine weiteren Karten ablegen.

Schmiede: Du musst 3 Karten vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

Thronsaal: Spiele den **THRONSAAL** aus, spiele die ausgewählte Aktionskarte aus, führe die Anweisungen vollständig aus und führe sie dann noch einmal vollständig aus **(nimm sie dazwischen NICHT wieder auf die Hand)**. Die Aktionskarte muss beim zweiten Mal nicht mehr im Spiel sein (z.B. weil sie sich selbst entsorgt hat); du führst ihre Abweisungen dann trotzdem so vollständig wie möglich aus. Für das doppelte Ausspielen dieser Aktionskarte muss der Spieler keine zusätzlichen Aktionen (+1 Aktion) zur Verfügung haben – sie ist sozusagen „kostenlos". Legst du zwei **THRONSAAL**-Karten aus, darfst du zuerst eine Aktion doppelt ausführen und dann eine andere Aktion ebenfalls doppelt ausführen. Du darfst aber nicht ein und dieselbe Aktion von 1 Aktionskarte viermal ausführen.
Erlaubt die doppelt ausgespielte Karte +1 Aktion (z. B. der **MARKT**), hast du nach der vollständigen Ausführung des **THRONSAALS** zwei weitere Aktionen zur Verfügung. Hättest du zwei **MARKT**-Karten regulär hintereinander ausgespielt, bliebe dir nur noch eine zusätzliche Aktion zur Verfügung, da das Ausspielen der zweiten Marktkarte schon die zusätzliche Aktion der ersten Karte aufgebraucht hätte. Beim **THRONSAAL** ist es besonders wichtig, laut die verbleibende Anzahl an Aktionen mitzuzählen. Du darfst keine weitere Aktionskarte ausspielen, bevor der **THRONSAAL** komplett abgearbeitet ist.

Umbau: Der ausgespielte **UMBAU** selbst darf nicht entsorgt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Weitere **UMBAU**-Karten in deiner Hand dürfen entsorgt werden. Wenn du keine Karte zum Entsorgen auf der Hand hast, darfst du dir auch keine Karte nehmen. Die neue Karte darf maximal bis zu 2 mehr als die entsorgte Karte kosten. Der Betrag darf weder durch weitere Geldkarten, Münzen/Taler oder zusätzliches Geld von anderen Aktionskarten erhöht werden. Die neue Karte kann die gleiche Karte sein wie die, die du entsorgt hast. Lege die neue Karte auf deinen Ablagestapel.

Wilddiebin: Du ziehst 1 Karte, erhältst +1 Aktion und +1. Dann schaust du, wie viele Vorratsstapel (Fluch-, Geld-, Punkte- und Aktionskarten) bereits leer sind. Ist kein Stapel leer, musst du keine Handkarten ablegen. Ist ein Stapel leer, legst du 1 Handkarte ab usw. Wenn du nicht so viele Karten auf der Hand hast, wie Vorratsstapel leer sind, legst du so viele Karten ab, wie du kannst.

Banditin: Zuerst nimmst du ein Gold vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Dann deckt jeder Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – die obersten zwei Karten seines Nachziehstapels auf. Deckt ein Spieler zwei Geldkarten (auch ggf. kombinierte) außer Kupfer auf, muss er **eine** davon entsorgen. Dabei darf er selbst entscheiden, welche Geldkarte er entsorgt. Die andere Geldkarte wird – genauso wie alle anderen Karten – abgelegt. Deckt ein Spieler eine Geldkarte außer Kupfer sowie eine andere Karte (z. B. ein Kupfer oder eine beliebige Aktionskarte) auf, wird diese Geldkarte entsorgt. Die andere aufgedeckte Karte wird abgelegt.

Bibliothek: Aktionskarten darfst du zur Seite legen, sobald du sie ziehst, musst dies aber nicht tun. Hast du bereits 7 oder mehr Karten auf der Hand, wenn du die **BIBLIOTHEK** ausspielst, ziehst du keine Karten nach. Wenn dein Nachziehstapel während des Ziehens aufgebraucht ist, mischst du den Ablagestapel, mischst aber die zur Seite gelegten Aktionskarten nicht mit ein. Diese werden erst auf den Ablagestapel gelegt, sobald du das Ziehen beendet hast. Sollten die Karten nicht reichen, ziehst du nur so viele Karten wie möglich.

Hexe: Wenn du die **HEXE** spielst und nicht mehr genügend Fluchkarten vorrätig sind, werden diese im Uhrzeigersinn (beginnend bei deinem linken Mitspieler) verteilt. Die Mitspieler legen die Fluchkarten sofort auf ihren Ablagestapel. Du ziehst immer 2 Karten von deinem Nachziehstapel, auch wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind.

Jahrmarkt: Spielst du mehrere **JAHRMÄRKTE** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

Laboratorium: Du musst zuerst zwei Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Dann **darfst** du eine weitere Aktionskarte ausspielen.

Markt: Du musst eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Du **darfst** in der Aktionsphase eine weitere Aktionskarte ausspielen. Du **darfst** in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf tätigen und hast dafür ein zusätzliches Geld zur Verfügung.

Mine: Normalerweise entsorgst du ein Kupfer und nimmst dir dafür ein Silber, oder du entsorgst ein Silber und nimmst dir ein Gold. Du kannst dir aber auch eine gleichwertige oder billigere Karte nehmen. Die neue Karte nimmst du sofort auf die Hand und darfst sie noch während deines Zuges einsetzen. Wer keine Geldkarte zum Entsorgen hat oder keine entsorgen will, darf keine Geldkarte nehmen.

Ratsversammlung: Jeder Mitspieler **muss** eine Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

Torwächterin: Du ziehst 1 Karte und erhältst + 1 Aktion. Dann siehst du dir die obersten 2 Karten deines Nachziehstapels an. Du kannst beide Karten entsorgen, beide Karten ablegen oder sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Du kannst aber auch eine entsorgen und eine ablegen, oder eine entsorgen und die andere zurück auf deinen Nachziehstapel legen, oder eine ablegen und die andere zurücklegen.

Töpferei: Nimm eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt maximal 5 kostet. Du darfst kein zusätzliches Gold einsetzen, um dir eine teurere Karte zu nehmen. Außer Gold darf die Karte keine zusätzlichen Kosten enthalten.
Du darfst dir zum Beispiel keine Karte mit Trank (aus **Alchemisten**) oder Potion (aus **Empires**) in den Kosten nehmen. Die genommene Karte nimmst du direkt auf die Hand. Anschließend legst du eine beliebige Handkarte (das kann die gerade genommene oder eine andere sein) oben auf deinen Nachziehstapel.

DIE GILDEN

Leuchtenmacher: Du darfst in der Aktionsphase eine weitere Aktionskarte ausspielen. Du darfst in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf tätigen. Nimm dir einen Taler.

Steinmetz: Wenn du die Karte **STEINMETZ** kaufst, darfst du mehr dafür bezahlen. Wenn du das tust, nimmst du dir zwei Aktionskarten, die beide jeweils genau so viel kosten, wie du überzahlt hast. Du kannst dir zweimal die gleiche oder zwei verschiedene Karten nehmen. Wenn du zum Beispiel den **STEINMETZ** für 6 kaufst, könntest du dir zwei **HEROLDE** nehmen. Die Aktionskarten stammen aus dem Vorrat und werden auf deinen Ablagestapel gelegt. Sollten keine Karten mit den entsprechenden Kosten im Vorrat sein, bekommst du keine. Wenn du mit einem **TRANK** (aus **Alchemisten**) überzahlst, bekommst du Karten im Wert des **TRANKS**. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer AKTION ist (wie die **GROSSE HALLE** aus **Die Intrige**), sind Aktionskarten. Wenn du beschließt, nicht mehr als die normalen Kosten zu zahlen, bekommst du keine Karten. Es ist nicht möglich, dann Aktionskarten zu nehmen, die 0 kosten. Wenn du diese Karte spielst, entsorgst du eine Karte aus deiner Hand und nimmst dir zwei Karten, die jeweils weniger kosten als die Karte, die du entsorgt

hast. Wenn du keine Karte zum Entsorgen mehr auf der Hand hast, bekommst du keine Karten. Du kannst dir zweimal die gleiche oder zwei verschiedene Karten aus dem Vorrat nehmen. Diese werden auf deinen Ablagestapel gelegt. Falls es keine preiswerteren Karten im Vorrat gibt (weil du beispielsweise ein Kupfer entsorgst), bekommst du keine Karten. Wenn es im Vorrat nur noch eine einzige Karte gibt, die preiswerter ist als die entsorgte Karte, nimmst du dir diese. Du nimmst dir die Karten einzeln nacheinander; das kann bei Karten eine Rolle spielen, die beim Nehmen eine Auswirkung haben (wie das **GASTHAUS** aus **Hinterland**).

Arzt: Wenn du diese Karte kaufst, darfst du mehr dafür zahlen. Pro 1, das du zusätzlich zahlst (d.h. „überzahlst"), darfst du dir die oberste Karte deines Nachziehstapels ansehen und sie entsorgen, ablegen oder auf den Nachziehstapel zurücklegen. Wenn dein Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischst du deinen Ablagestapel und machst ihn zum neuen Nachziehstapel. Wenn dann noch immer nicht genügend Karten im Nachziehstapel sind, siehst du dir keine Karten an. Auch wenn du mehr als 1 überzahlst, wird jede oberste Karte vom Nachziehstapel einzeln komplett abgehandelt, bevor du die nächste Karte ziehst.

Beispiel

Du kaufst einen Arzt für 7. Du hast damit 4 Geld „überzahlt" und darfst dir viermal die jeweils oberste Karte ansehen. Die erste Karte ist ein Kupfer, das du entsorgst. Die zweite Karte ist eine Provinz, die du ablegst.

Die dritte Karte ist ein Silber, das du zurück auf den Nachziehstapel legst. Damit ziehst du auch in deinem 4. Versuch das gleiche Silber und legst es erneut auf den Nachziehstapel.

Wenn du diese Karte in der Aktionsphase spielst, nennst du den Namen einer beliebigen Karte, deckst die obersten drei Karten deines Nachziehstapels auf und entsorgst jede Karte mit dem von dir genannten Namen. Die übrigen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge wieder oben auf deinen Nachziehstapel. Du musst keine Karte nennen, die in diesem Spiel verwendet wird.

Berater: Wenn dein Nachziehstapel keine drei Karten mehr umfasst, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn unter die evtl. noch vorhandenen Karten - dies ist dein neuer Nachziehstapel, von dem du die noch fehlenden Karten aufdeckst. Sind dann noch immer nicht genügend Karten aufgedeckt, belässt du es bei den bereits aufgedeckten Karten. Unabhängig davon, wie viele Karten du aufgedeckt hast, wählt dein linker Nachbar eine davon aus, die du ablegst. Die verbleibenden Karten nimmst du auf die Hand.

Platz: Zuerst ziehst du eine Karte. Du erhältst zwei weitere Aktionen, die du nutzen darfst, nachdem du alle Anweisungen dieser Karte (soweit möglich) erfüllt hast. Dann darfst du eine Geldkarte (auch ein **MEISTERSTÜCK**) aus deiner Hand ablegen. Du kannst die Karte ablegen, die du eben gezogen hast, falls es sich um eine Geldkarte handelt. Wenn du eine Geldkarte abgelegt hast, nimmst du dir einen Taler. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer GELD ist (wie der **HAREM** aus **Die Intrige**), sind Geldkarten.

Steuereintreiber: Du darfst eine Geldkarte aus deiner Hand entsorgen. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer GELD ist (wie der **HAREM** aus **Die Intrige**), sind Geldkarten. Wenn du eine Geldkarte entsorgst, muss jeder Mitspieler, der mindestens fünf Karten in der Hand hat, die gleiche Karte aus seiner Hand auf seinen Ablagestapel legen oder seine Handkarten vorzeigen, damit die anderen Spieler sehen, dass er diese Karte nicht auf der Hand hat. Nimm dir für die entsorgte Karte eine Geldkarte, die bis zu 3 mehr kostet als die entsorgte Geldkarte, und lege sie oben auf deinen Nachziehstapel. Wenn dein Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird dies die einzige Karte deines Nachziehstapels. Du musst dir keine teurere Geldkarte nehmen, sondern darfst dir auch eine gleich teure oder preiswertere Geldkarte nehmen.

Herold: Wenn du diese Karte kaufst, darfst du mehr dafür zahlen. Wenn du das tust, legst du pro 1, das du überzahlst, eine beliebige Karte deines Ablagestapels oben auf deinen Nachziehstapel. Du darfst dir dafür die Karten deines Ablagestapels ansehen, was normalerweise nicht möglich ist. Allerdings darfst du nicht zuerst deinen Ablagestapel durchsehen, um zu entscheiden, wie viel du überzahlen willst. Sobald du überzahlt hast, musst du die entsprechende Anzahl an Karten in beliebiger Reihenfolge oben auf deinen Nachziehstapel legen, sofern möglich. Wenn du so viel überzahlst, dass du mehr Karten auf deinen Nachziehstapel legen müsstest, als sich in deinem Ablagestapel befinden, legst du einfach alle Karten deines Ablagestapels in beliebiger Reihenfolge auf deinen Nachziehstapel. Falls du den **HEROLD** kaufst, ohne zu überzahlen, darfst du deinen Ablagestapel nicht durchsehen.

Wenn du diese Karte in der Aktionsphase spielst, ziehst du zuerst eine Karte. Du erhältst dann eine weitere Aktion, die du nutzen darfst, nachdem du alle Anweisungen dieser Karte (soweit möglich) erfüllt hast. Dann deckst du die oberste Karte deines Nachziehstapels auf. Wenn es sich um eine Aktionskarte handelt, **musst** du sie spielen. Die Karte zu spielen, verbraucht keine Aktion. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer AKTION ist (z. B. **GROSSE HALLE** aus **Die Intrige**), sind Aktionskarten. Alle anderen Kartentypen werden auf den Nachziehstapel zurückgelegt, ohne sie zu spielen.

Hinweis: Wenn durch den **HEROLD** eine Dauerkarte (aus **Seaside**) ausgespielt wird, wird der **HEROLD** dennoch am Ende der Runde wie gewohnt abgelegt, da er nicht gebraucht wird, um an etwas zu erinnern.

Meisterstück: Dies ist eine Geldkarte mit dem Wert 1, wie Kupfer. Wenn du sie kaufst, nimmst du dir ein Silber pro 1, das du überzahlst. Falls du zum Beispiel 6 für das **MEISTERSTÜCK** zahlst, erhältst du drei Silber. Das **MEISTERSTÜCK** ist eine Geldkarte und wird regeltechnisch auch so behandelt.

Bäcker: Wenn du diese Karte spielst, ziehst du eine Karte, darfst eine weitere Aktionskarte ausspielen und nimmst dir einen Taler.

Wird ein Spiel mit dieser Karte gespielt, erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels einen Taler. Das gilt auch für Partien mit dem **SCHWARZMARKT**, bei denen der **BÄCKER** sich im **SCHWARZMARKT**-Deck befindet.

Kaufmannsgilde: Wenn diese Karte im Spiel ist (d. h. du hast sie in der Aktionsphase gespielt), darfst du eine weitere Karte kaufen und hast 1 zusätzlich zur Verfügung. Jedes Mal, wenn du eine Karte kaufst, nimmst du dir einen Taler (1 Taler, wenn du eine Karte kaufst; 2 Taler, wenn du zwei Karten kaufst etc.). Denke daran, dass du Taler nur einsetzen kannst, bevor du Karten kaufst: Du darfst also diesen Taler nicht sofort aufwenden. Diese Anweisung ist kumulativ: Wenn du zwei **KAUFMANNSGILDEN** ausgespielt hast, bringt dir jede Karte, die du kaufst, zwei Taler ein. Wenn du jedoch eine **KAUFMANNSGILDE** mehrfach spielst, aber nur eine im Spiel hast – wie beim **THRONSAAL** oder **KÖNIGSHOF** (aus **Blütezeit**) –, bekommst du beim Kauf einer Karte nur einen Taler.

Metzger: Zuerst nimmst du dir 2 Taler. Dann darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen und eine beliebige Anzahl an Taler einsetzen (auch 0 Taler). Da du den **METZGER** nicht mehr auf der Hand hast, kannst du diese Karte nicht entsorgen. Allerdings kannst du eine andere **METZGER**-Karte entsorgen. Wenn du eine Karte entsorgt hast, nimmst du dir eine Karte, deren Kosten höchstens der Summe aus den Kosten der entsorgten Karte und der Anzahl der eingesetzten Taler entsprechen darf. So könntest du beispielsweise ein **ANWESEN** entsorgen und sechs Taler zahlen, um dir eine **PROVINZ** zu nehmen; oder du könntest einen weiteren **METZGER** entsorgen und null Taler zahlen, um dir ein **HERZOGTUM** zu nehmen. Die Taler, die du einsetzt, werden in den Vorrat zurückgelegt und dürfen in der Kaufphase nicht mehr benutzt werden, um andere Karten zu kaufen.

Hellseherin: Das Gold und die Fluchkarten stammen aus dem Vorrat und werden auf den Ablagestapel gelegt. Wenn kein Gold mehr vorhanden ist, erhältst du keins. Sind nicht mehr genügend Fluchkarten da, teilst du sie reihum aus, beginnend mit deinem linken Nachbarn. Jeder Spieler, der eine Fluchkarte erhalten hat, muss eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Falls ein Spieler keine Fluchkarte bekommen hat – weil nicht genügend Fluchkarten da waren oder aus einem anderen Grund –, zieht er keine Karte. Nutzt ein Spieler den **WACHTURM** (aus **Blütezeit**), um den Fluch zu entsorgen, hat er dennoch eine Fluchkarte erhalten und zieht deshalb eine Karte. Nutzt ein Spieler den **FAHRENDEN HÄNDLER** (aus **Hinterland**), um stattdessen ein Silber zu nehmen, hat er keine Fluchkarte erhalten und zieht infolgedessen auch keine Karte.

Wandergeselle: Zunächst nennst du eine Karte. Dabei muss es sich nicht um den Namen einer Karte handeln, die in diesem Spiel verwendet wird. Dann deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du drei Karten aufgedeckt hast, die **nicht** dem von dir genannten Namen entsprechen. Nimm diese Karten auf deine Hand und lege die anderen ab. Sollte dabei der Nachziehstapel aufgebraucht werden, bevor du auf drei entsprechende Karten gestoßen bist, mischst du deinen Ablagestapel und nutzt ihn als neuen Nachziehstapel. Wenn du beim weiteren Aufdecken noch immer nicht auf drei Karten mit einem anderen als dem genannten Namen kommst, beendest du das Aufdecken. Nimm die gefundenen Karten anderen Namens auf die Hand und lege den Rest auf deinen Ablagestapel.

ALCHEMISTEN

Weinberg: Diese Karte ist eine Punktekarte und hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten) hat, für jeweils 3 Aktionskarten (auch kombinierte Aktionskarten) 1 Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d. h. wer z. B. 12, 13 oder 14 Aktionskarten besitzt, erhält 4 Siegpunkte. Wer mehrere **WEINBERGE** besitzt, erhält für jeden **WEINBERG** die entsprechende Anzahl Siegpunkte.

Verwandlung: Wenn du diese Karte ausspielst und noch mindestens eine Karte auf deiner Hand hast, musst du eine deiner Handkarten entsorgen. Wenn du keine Karte oder einen **FLUCH** entsorgst, erhältst du nichts. Entsorgst du eine Aktions-, Punkte- oder Geldkarte, erhältst du den jeweiligen Bonus. Entsorgst du eine kombinierte Karte, erhältst du den Bonus beider Kartentypen. Sollte keine entsprechende Karte mehr im Vorrat sein, erhältst du nichts.

Kräuterkundiger: Wenn du den **KRÄUTERKUNDIGEN** in deiner Aufräumphase ablegst, darfst du eine Geldkarte, die vor dir ausliegt, oben auf den Nachziehstapel legen. Ist der Nachziehstapel leer, legst du die Geldkarte auf den leeren Platz; sie ist dann die einzige Karte im Nachziehstapel. Wenn du mehrere **KRÄUTERKUNDIGE** im Spiel hast und ablegst, darfst du für jeden eine ausliegende Geldkarte auf deinen Nachziehstapel legen.

Apotheker: Alle aufgedeckten **KUPFER** und **TRÄNKE** nimmst du auf deine Hand und legst die anderen aufgedeckten Karten in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel.

Universität: Du darfst eine Aktionskarte nehmen, die bis zu 5 kostet. Du darfst allerdings keine Karte nehmen, deren Kosten einen beinhalten.

Vision: Alle Spieler, auch du selbst, decken die oberste Karte ihres Nachziehstapels auf. Für jeden Spieler entscheidest du separat, ob er die Karte ablegt oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt.

Danach deckst du so lange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte, die **keine** Aktionskarte ist, aufgedeckt hast (kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten). Nimm alle gerade aufgedeckten Karten (inkl. der Nicht-Aktionskarte) auf die Hand. Hast du nur Aktionskarten aufgedeckt und dein Nachziehstapel ist aufgebraucht, mischst du deinen Ablagestapel und ziehst weiter, bis du eine Karte aufdeckst, die keine Aktionskarte ist. Findest du auch in diesem Stapel nur Aktionskarten, nimmst du alle Karten auf die Hand.

Alchemist: Wenn du zusätzlich zu dieser Karte einen **TRANK** im Spiel hast, darfst du diese Karte in der Aufräumphase zurück auf deinen Nachziehstapel legen, statt sie abzulegen. Wenn du mindestens 1 **TRANK** im Spiel hast, darfst du beliebig viele ausgespielte **ALCHEMISTEN** zurück auf den Nachziehstapel legen.

Golem: Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du 2 Aktionskarten aufgedeckt hast, die keine **GOLEMS** sind. Alle aufgedeckten **GOLEMS** und Karten, die keine Aktionskarten sind, legst du ab. Hast du, auch nach dem Mischen deines Ablagestapels, nur 1 oder gar keine Aktionskarte aufgedeckt, spielst du entsprechend weniger Aktionskarten aus. Du musst die aufgedeckten Aktionskarten ausspielen, darfst allerdings die Reihenfolge selbst bestimmen. Du darfst die Aktionskarten nicht auf die Hand nehmen. Anweisungen, die sich auf Handkarten beziehen, haben keine Auswirkung auf die aufgedeckten Aktionskarten. Ist eine der aufgedeckten Karten z. B. ein **THRONSAAL**, darfst du eine Karte aus der Hand auswählen und diese zwei Mal ausspielen, du darfst aber nicht die andere aufgedeckte Karte dafür auswählen, da sie sich nicht auf deiner Hand befindet.

Stein der Weisen: Diese Karte ist eine Geldkarte mit einem variablen Wert und gehört nicht zu den Basiskarten (wie **KUPFER** oder **TRANK**), sondern zu den Königreichkarten. Ausgespielt wird sie aber – wie andere Geldkarten auch – in der Kaufphase.

Zähle die Karten, die du zum Zeitpunkt des Ausspielens im Nachzieh- und Ablagestapel hast (Summe). Pro volle 5 Karten erhöht sich der Geldwert des **STEIN DER WEISEN** für die Kaufphase in diesem Zug um 1. Spielst du mehrere **STEIN DER WEISEN** aus, hat jede Karte den entsprechenden Geldwert. Du darfst beim Durchzählen der Karten deines Nachzieh- und Ablagestapels diese weder anschauen, noch ihre Reihenfolge verändern.

Vertrauter: Jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken Nachbarn, muss einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen und ihn ablegen. Wird der Vorrat an **FLÜCHEN** dabei aufgebraucht, erhalten die Spieler, für die kein **FLUCH** mehr vorhanden ist, nichts.

Lehrling: Entsorge eine Handkarte. Wenn du mindestens eine Handkarte hast, musst du eine Karte entsorgen. Pro X, das die entsorgte Karte kostet, ziehst du eine Karte nach. Wenn die entsorgte Karte außerdem kostet, ziehst du weitere 2 Karten nach.

Besessenheit: Zuerst spielst du deinen aktuellen Zug regulär zu Ende, bevor dein linker Nachbar einen Extra-Zug ausführen muss. Da die **BESESSENHEIT** keine Angriffskarte ist, kann sich der Mitspieler nicht gegen den Extra-Zug „wehren".

Zu Beginn des Extra-Zuges zeigt dein linker Nachbar dir seine Handkarten. Du entschei-

dest in diesem Zug alles für den Mitspieler – welche Aktionskarten und Geldkarten er spielt und welche Karten er kauft, nimmt, entsorgt etc. Du darfst alle Karten sehen, die auch der Mitspieler sieht – d. h. Handkarten, nachgezogene und angesehene Karten sowie die Karten, die der Mitspieler in der Aufräumphase des Extra-Zuges nachzieht.

Alle Karten, die er nehmen, kaufen oder auf andere Art erhalten würde, erhältst stattdessen du und legst sie auf deinen Ablagestapel. Das betrifft auch Karten, die er auf die Hand nehmen oder anderweitig ablegen müsste. Alle Taler (aus **Die Gilden**) und Geldmarker (aus **Seaside**), die der Spieler im **BESESSENHEITS**-Zug erhält, bekommst du nicht.

Alle Karten, die der Spieler entsorgen müsste, werden separat neben den Müllstapel gelegt. Für weitere Anweisungen, die sich auf entsorgte Karten beziehen, gilt die Karte während des Extra-Zuges als entsorgt. Am Ende des Extra-Zuges legt der Mitspieler diese auf seinen eigenen Ablagestapel.

Alle Karten, die der Mitspieler während des Extra-Zuges in den Vorrat zurücklegen muss, werden tatsächlich in den Vorrat zurückgelegt.

Beispiel: Spieler 1 spielt eine **BESESSENHEIT** gegen Spieler 2 und übernimmt dessen Karten für einen Extrazug:

REICHE ERNTE

Die folgenden Karten sind Preiskarten und können nicht gekauft, sondern nur durch das Ausspielen eines **TURNIERS** (s. S. 28) genommen werden. Jede Preiskarte ist nur einmal im Spiel enthalten. Spiele Preiskarten in der ihrem Typ entsprechenden Spielphase aus. **DIADEM** ist eine Geldkarte und wird in der Kaufphase ausgespielt, die anderen Preiskarten sind Aktionskarten.

Diadem: Das **DIADEM** ist eine Geldkarte. Für jede in deinem Zug nicht verbrauchte Aktion erhältst du + 1 für die Kaufphase. Hast du zum Beispiel in der Aktionsphase gar keine Aktionskarte ausgespielt, erhältst du + 1 für deine freie Aktion. Hast du zum Beispiel nur das **BAUERNDORF** ausgespielt, erhältst du + 2 für die beiden Aktionen des **BAUERNDORFS**, da du deine freie Aktion verbraucht hast.

Beispiele

1) Kati hat keine Aktionskarte auf der Hand und kann deshalb ihre freie Aktion nicht nutzen. In der Kaufphase spielt sie das **DIADEM** und erhält zusätzlich zu den 2, die das **DIADEM** in jedem Fall wert ist, + 1 für die nicht genutzte freie Aktion.

Das **DIADEM** ist in diesem Zug 3 wert.

0 ausgespielte Aktionen

1 freie Aktion

= 1 ungenutzte Aktion

Kaufphase + 2

+ 1

2) Bernd hat in seiner Aktionsphase 2 **BAUERN-DÖRFER** ausgespielt. In der Kaufphase spielt er das **DIADEM** und erhält 2 + 3 für drei nicht verbrauchte Aktionen.

Das **DIADEM** ist in diesem Zug 5 wert.

2 ausgespielte Aktionen

5 mögliche Aktionen
(1 freie + 2x2 zusätzliche durch die 2 Bauerndörfer)

= 3 ungenutzte Aktionen

Kaufphase + 2

+ 3

Ein Sack voll Gold: Ist der Nachziehstapel leer, wenn du dir ein **GOLD** nimmst, legst du das **GOLD** auf die leere Stelle. Es ist dann die einzige Karte in deinem Nachziehstapel.

Gefolge: Ist kein **ANWESEN** mehr im Vorrat, erhältst du keins. Beginnend mit deinem linken Nachbarn nimmt sich jeder Mitspieler einen **FLUCH**. Mitspieler, die mehr als 3 Karten auf der Hand haben, legen außerdem Karten ab, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Ist für einen Spieler kein **FLUCH** mehr im Vorrat, erhält der Spieler keinen. Handkarten muss er dennoch ablegen, wenn er mehr als 3 Karten hat.

Prinzessin: Die Anweisung, dass jede Karte 2 weniger kostet, wenn die **PRINZESSIN** im Spiel ist, betrifft die Karten auf der Hand und in den Ablage- und Nachziehstapeln aller Spieler sowie alle Karten im Vorrat. Wird die **PRINZESSIN** mit einem **THRONSAAL** ausgespielt, kosten alle Karten trotzdem nur 2 weniger, da die **PRINZESSIN** nur einmal im Spiel ist.

Streitross: Diese Karte beinhaltet 4 Anweisungen, von denen du 2 unterschiedliche wählst. Dann führst du die Anweisungen der Reihenfolge auf der Karte nach aus. Du darfst auch einen Anweisung wählen, die du nicht (oder nur teilweise) erfüllen kannst, z. B. wenn nur noch 3 **SILBER** im Vorrat sind. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht durchsehen, bevor du ihn ablegst.

Weiler: Du **darfst** 1 oder 2 Karten ablegen. Wenn du 1 Karte ablegst, erhältst du + 1 Aktion. Wenn du 2 Karten ablegst, erhältst du + 1 Aktion und + 1 Kauf. Wenn du keine Karte ablegst, erhältst du nichts.

Menagerie: Zeige deine Handkarten vor. Hast du nur Karten mit unterschiedlichen Namen (z. B. eine **MENAGERIE**, ein **SILBER** und ein **KUPFER**), ziehst du 3 Karten. Hast du mindestens eine Karte doppelt auf der Hand (z. B. 2 **KUPFER**), ziehst du eine Karte.

Beispiel

Susanne hat 2 **MENAGERIEN**, 1 **SILBER** und 1 **KUPFER** auf der Hand. Spielt sie 1 **MENAGERIE** aus, hat sie nur noch Karten mit unterschiedlichen Namen auf der Hand. Sie zieht drei Karten nach. Sie zieht 1 **SILBER**, 1 **PROVINZ** und 1 **FESTPLATZ**. Sie spielt die zweite **MENAGERIE** aus. Da sie jetzt aber zweimal **SILBER** auf der Hand hat, zieht sie nur eine weitere Karte nach.

Wahrsagerin: Jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken Nachbarn, deckt solange Karten von seinem Nachziehstapel auf, bis er entweder eine Punkte- oder eine Fluchkarte aufgedeckt hat. Diese Karte muss er oben auf seinen Nachziehstapel legen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, ohne dass eine entsprechende Karte aufgedeckt wurde, muss der Ablagestapel gemischt und weitere Karten aufgedeckt werden. Wird trotzdem keine Punkte- oder Fluchkarte aufgedeckt, legt der Spieler keine Karte auf seinen Nachziehstapel. Alle anderen aufgedeckten Karten werden abgelegt.

Bauerndorf: Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du entweder eine Geldkarte oder eine Aktionskarte aufgedeckt hast. Nimm diese Karte auf die Hand und lege die anderen aufgedeckten Karten ab. Hast du in deinem Nachziehstapel (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) keine Geld- oder Aktionskarte (oder entsprechende kombinierte Karte), nimmst du keine Karte auf die Hand.

Junge Hexe: Wenn die **JUNGE HEXE** als Königreichkarte für das Spiel ausgewählt wurde, benötigt ihr als 11. Stapel im Vorrat einen Bannstapel (s. Spielvorbereitung, S. 14)

Wenn du die **JUNGE HEXE** ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten und legst dann 2 Handkarten ab. Jeder Mitspieler, der keine Bannkarte von seiner Hand aufdeckt, muss sich, beginnend bei deinem linken Nachbarn, einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen. Wird der Vorrat an **FLÜCHEN** dabei aufgebraucht, müssen die Spieler, für die kein **FLUCH** mehr vorhanden ist, keinen **FLUCH** nehmen.

Die Spieler dürfen auch Reaktionskarten ausspielen, bevor sie eine Bannkarte ausspielen. Sind die Bannkarten gleichzeitig Reaktionskarten, dürfen sie zuerst als Reaktionskarten und dann als Bannkarten aufgedeckt werden.

Nachbau: Entsorge eine deiner Handkarten. Nimm dafür eine Karte vom Vorrat, die genau 1 mehr kostet als die entsorgte Karte. Lege die neue Karte ab. Entsorge dann eine weitere Handkarte und nimm eine Karte, die genau 1 mehr kostet. Lege auch diese Karte ab. Ist im Vorrat keine Karte, die genau 1 mehr kostet, musst du die Handkarte trotzdem entsorgen, erhältst dafür aber nichts. Du kannst keine Karte vom Vorrat nehmen und diese gleich wieder entsorgen, da du sie ablegen musst.

Pferdehändler: Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +1 Kauf und + 3. Dann legst du 2 Handkarten ab. Wenn du weniger als 2 Handkarten hast, legst du so viele Karten ab wie möglich.

Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt, darfst du diese Karte aus deiner Hand aufdecken. Dann legst du den **PFERDEHÄNDLER** zur Seite und der Angriff wird ausgeführt. Zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du eine Karte nach und nimmst den (oder die) zur Seite gelegten **PFERDEHÄNDLER** wieder auf die Hand.

KARTENÜBERSICHT - WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Turnier: Wenn du eine **PROVINZ** aus deiner Hand ablegst, nimmst du dir entweder ein **HERZOGTUM** vom Vorrat oder eine beliebige Karte vom Preisstapel. Ist der Stapel, für den du dich entscheidest, leer, nimmst du keine Karte. Lege die Karte, die du nimmst, oben auf deinen Nachziehstapel.
Dann dürfen alle Mitspieler eine **PROVINZ** aus ihrer Hand aufdecken. Wenn keiner eine **PROVINZ** aufdeckt, erhältst du + 1 Karte und + 1.

Ernte: Decke die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Für jede aufgedeckte Karte mit unterschiedlichem Namen, erhältst du + 1. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) weniger als 4 Karten aufdecken, deckst du nur so viele Karten auf, wie möglich.

Füllhorn: Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Basiswert 0. Wenn du das **FÜLLHORN** ausspielst, zählst du zunächst, wie viele Karten **mit unterschiedlichen Namen** im Spiel sind. Im Spiel sind: Geld- und Aktionskarten, die du in diesem Zug ausgespielt hast sowie evtl. bei dir ausliegende Dauerkarten (aus **Seaside**). Nicht im Spiel dagegen sind Karten, die du in diesem Zug entsorgt hast. Nimm dir eine Karte aus dem Vorrat, die maximal soviel kostet, wie du Karten mit unterschiedlichen Namen im Spiel hast.

Nimmst du eine Punktekarte, entsorgst du das **FÜLLHORN**. Nimmst oder erhältst du eine Punktekarte auf andere Weise, entsorgst du das **FÜLLHORN** nicht.

Harlekin: Jeder Mitspieler, beginnend mit deinem linken Nachbarn, deckt die oberste Karte seines Nachziehstapels auf und legt sie ab.

Ist es eine Punktekarte (auch eine kombinierte), muss sich der Spieler einen **FLUCH** nehmen. Wird der Vorrat an **FLÜCHEN** dabei aufgebraucht, erhalten die Spieler, für die kein **FLUCH** mehr vorhanden ist, keinen **FLUCH**.

Ist es keine Punktekarte, darfst du wählen: Entweder muss sich der Spieler eine Karte mit gleichem Namen (sofern vorhanden) aus dem Vorrat nehmen und ablegen oder du nimmst eine Karte mit gleichem Namen (sofern vorhanden) aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel.

Treibjagd: Decke alle deine Handkarten auf. Decke dann so lange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du die erste Karte aufdeckst, die einen Namen hat, der nicht bei deinen Handkarten dabei ist. Nimm diese Karte und die aufgedeckten Handkarten auf deine Hand und lege die anderen aufgedeckten Karten ab. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) eine solche Karte nicht aufdecken, nimmst du nur deine aufgedeckten Handkarten wieder auf die Hand.

Festplatz: Diese Karte ist eine Punktekarte und hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung des Spiels erhältst du pro 5 Karten mit unterschiedlichen Namen in deinem Kartensatz (Handkarten, Nachzieh- und Ablagestapel) 2 Siegpunkte. Ein Kartensatz mit bis zu 4 unterschiedlichen Kartennamen bringt dir zum Beispiel keine Punkte, Kartensätze mit 10 bis 14 unterschiedlichen Namen dagegen 4 .

PROMO- UND TEASERKARTEN

Die Karte **KARAWANE** stammt aus der **DOMINION**®-Erweiterung **Seaside** - in dieser wird erstmals ein neuer Kartentyp in **DOMINION**® eingeführt - die Dauerkarten. Dieser taucht auch in späteren Erweiterungen immer wieder auf und bereichert das Spiel um zusätzliche Elemente - zum Ausprobieren haben wir euch eine dieser Dauerkarten beigelegt, mehr dieser Karten findet ihr u.a. in **Seaside** und **Abenteuer**.

Die Dauerkarten:
Normalerweise werden alle ausgespielten Aktionskarten in der Aufräumphase aus dem Spielbereich entfernt und auf den Ablagestapel gelegt. Die orangefarbenen Dauerkarten dagegen beinhalten Anweisungen, die in dem Zug gültig sind, in dem sie ausgespielt werden, und Anweisungen, die zu einem auf der Karte definierten Zeitpunkt ausgeführt werden.

Dauerkarten bleiben bis zur Aufräumphase des letzten Zuges, in dem sie etwas tun, im Spiel. Wird eine Dauerkarte durch eine andere Karte verändert (z.B. durch den **THRONSAAL**), bleibt diese ebenfalls solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird.

Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges mehrere Dauerkarten im Spiel, wählt er die Reihenfolge, in der er sie abhandelt. Betrifft eine Karte mehrere Mitspieler, wird sie im Uhrzeigersinn abgehandelt. Um die Übersicht zu behalten, ob eine Dauerkarte im aktuellen Zug gespielt wurde oder nicht, werden Dauerkarten in eine separate Reihe gelegt. Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte in diesem Zug abgelegt wird, wird diese quer gelegt.

ÜBERSICHT SPIELERABLAGE WÄHREND DES SPIELS

Beispiele neuer Kartenarten

Kombinierte Karten | Nachtkarten

Wie die Dauerkarten, gibt es diverse neue Kartenarten, die in späteren Erweiterungen neu eingeführt werden. An dieser Stelle stellen wir euch einige davon kurz vor – viel Spaß beim Entdecken der 1.000 Möglichkeiten, Dominion zu spielen:

Kombinierte Karten: Karten, die mehreren Kartentypen gleichzeitig angehören, z.B. gleichzeitig eine Geld- aber auch eine Aktionskarte sind (z.B. in **Abenteuer** und **Blütezeit**).

Ereignisse, Landmarken, Projekte, Artefakte... sind neue Kartentypen, die in **Abenteuer** (Ereignisse), **Empires** (Landmarken) sowie **Renaissance** (Projekte & Artefakte) eingeführt werden. Alle diese Karten sind nur 1x im Spiel enthalten und bringen neue – temporäre – Effekte ins Spiel.

Nachtkarten/Nachtphase: **Nocturne** ist die bisher einzige Erweiterung, die eine komplett neue Spielphase einführt. Dafür gibt es spezielle Karten, die in dieser Phase (nach der Aktions-, vor der Kaufphase) ausgespielt werden können.

KARTENÜBERSICHT - WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Karawane: Die **KARAWANE** ist eine Dauerkarte. Sie wird in der Aufräumphase nicht abgelegt. Ziehe zu Beginn des nächsten Zuges eine Karte und lege die **KARAWANE** in der Aufräumphase dieses Zuges ab

Befestigtes Dorf: Du darfst die Karte zu Beginn deiner Aufräumphase auf deinen Nachziehstapel legen, wenn du neben dieser Karte maximal eine weitere Aktionskarte (das kann auch ein weiteres **BEFESTIGTES DORF** sein) im Spiel hast. Hast du zwei oder mehr weitere Aktionskarten im Spiel, lege das **BEFESTIGTE DORF** in der Aufräumphase ab.

Geldversteck: Diese Karte ist eine Geldkarte und 2 wert. Egal, wann du diese Karte mischst (z.B. in deiner Aufräumphase oder auch im Zug eines anderen Spielers), darfst du zuerst die Karten deines eventuell vorhandenen Nachziehstapels ansehen, das **GELDVERSTECK** dann aus den gemischten Karten herausnehmen und es an eine beliebige Stelle in die gemischten Karten stecken. Du erkennst das **GELDVERSTECK** an seiner besonderen Rückseite.

Schwarzmarkt: Der **SCHWARZMARKT**-Kauf findet regulär (dies kann nur durch Anweisungen auf anderen Karten oder Projekten (aus **Renaissance**) verändert werden) in der Aktionsphase statt, direkt wenn der **SCHWARZMARKT** ausgespielt wird. Hast du zu diesem Zeitpunkt Schulden, darfst du während des **SCHWARZMARKT**-Kaufs weder Schulden tilgen noch eine Karte kaufen. Kannst und möchtest du eine Karte kaufen, darfst beliebig viele Geldkarten aus deiner Hand ausspielen, auch mehr als du für deinen Kauf benötigst oder wenn du gar keine Karte kaufst. Du darfst in der Aktionsphase keine Taler für diesen Kauf einsetzen. Verbliebene Geldwerte können später im Zug (z.B. bei einem weiteren **SCHWARZMARKT**-Kauf oder in der Kaufphase) verwendet werden.
Sollte das **SCHWARZMARKT**-Deck im Laufe des Spiels leer werden, zählt er **nicht** für das Eintreten der Spielende-Bedingung

Willkommen in unserer Spielewelt

Taucht ein in die faszinierende Welt von DOMINION®, Spiel des Jahres 2009. Besucht uns im Internet, probiert unsere Spiele und Editionen auf Spieleveranstaltungen und bei unseren Händlern vor Ort aus und freut euch auf regelmäßige Aktionen, Gewinnspiele & Events rund um DOMINION® und andere Spiele aus den Verlagssortimenten von Rio Grande Games & Lookout Spiele.

Wir freuen uns auf euch!

Unsere Online-Kanäle:
Webseite & Forum: www.dominion-welt.de
Kundenservice: kontakt@dominion-welt.de
Facebook: www.facebook.com/dominion-welt

Unser Newsletter:
Meldet euch an und sichert euch die Chance auf exklusive Aktionen & Rabatte:
www.dominion-welt.de/newsletter

Unsere Messe-Präsenzen:
Spiel Doch Duisburg (Ende März)
Berlin Brettspiel Con (Ende Juli)
SPIEL Essen (Ende Oktober)
www.spielkarten.com/messe

DOMINION®-Meisterschaft
Du willst dich mit anderen DOMINION®-Spielern messen und herausfinden, wie stark dein Imperium ist? In regelmäßigen Abständen führen wir die DOMINION®-Meisterschaft durch und statten Spieletage und Spieleclubs mit Turnierpaketen aus. Wo und wie du teilnehmen kannst, erfährst du hier:
www.dominion-welt.de/meisterschaft

#undwasspielstdu

DOMINION®
Noch mehr DOMINION®-Spielspaß!
KAISERKARTEN
SEASIDE
BLÜTEZEIT
ABENTEUER
EMPIRES
DARK AGES
NOCTURNE
RENAISSANCE
ERWEITERUNG
RELAUNCH
NEUHEIT 2018
NEUHEIT 2019
RIO GRANDE GAMES
Im Vertrieb durch
ASS ALTENBURGER

EINSTEIGER-BIGBOX

Redaktionelle Bearbeitung der deutschen Version:
Katrin Schlegel

© 2019 Spielkartenfabrik Altenburg GmbH
Leipziger Straße 7, 04600 Altenburg
kontakt@dominion-welt.de
www.dominion-welt.de
www.facebook.com/dominionwelt

© 2019 Rio Grande Games, All Rights Reserved
PO Box 1033, Placitas, NM 87043, USA
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

D-2204107